NÁVODY A TRIKY NA 46 HER

NOVINKA

číslo 2

Joystick

časopis návodů na počítačové hry

75 Kč / 95 SK

Deus Ex

Baldur's Gate II

Septerra Core

Tomb Raider: The Golden Mask

Warlords: Battlecry

Thief 2: The Metal Age

...a dalších 17 návodů!

obrázek: z obalu hry Battlezone II, © 1999 Activision, Inc.

Uvnitř tohoto čísla jsou návody na tyto hry:

Age of Empires 2.....35
Atlantis II.....50
Baldur's Gate II.....8
Battlezone 2.....39
Blood 2.....32
Deus Ex.....3
Drakan: Order of the Flame....48
Driver.....51
Half Life: Opossing Force....44
Homeworld.....56
Indiana Jones and I. M.....40
I Have No Mouth... 21
Jedi Knight: Star Warss 36
Kingpin.....52
Midtown Madness 46
Nascar Racing 2 20
Quake 3 Arena.....54
Revenant 29
Tomb Raider: The Golden Mask..13
Septerra Core.....11
Thief 2: The Metal Age.....16
Ultima IX Ascension.....22
Warlords: Battlecry 14
Tipy & Triky.....57

9 771212 310003 02

Nejlepší hry za 150 Kč na dobírku!

Proč jsou naše hry tak levné? Hry nakupujeme ve velkém množství a získáváme je tak za dobré ceny. CD lisujeme v České republice a přikládáme ho jako přílohu k časopisu Excalibur nebo Nejlepší hry. Tím se snižují náklady na drahý obal a hry můžeme posílat poštou bez rizika poničení krabice. Ale hlavně: naše hry mají sice podstatně nižší cenu, ale původní kvalitu!

Spellcross CZ

Nejlepší slovensko-česká tahová strategie. Zachraňte Zemi před vetřelci! Můžete nasadit supermoderní tanky, pěchotu, dělostřelectvo i letectvo. Pro hráče od 6 let. **Minimum:** PC 486, 12 MB RAM, 4rychlostní CD-ROM, DOS nebo Windows 95 / 98.

Dříve 999 Kč - nyní 150 Kč

Mutarium CZ

Real-timová strategie kompletně v češtině - obdoba slavné hry Command & Conquer. Vaše společnost má zachránit lidstvo! Pro hráče od 6 let. **Minimum:** PC 486, 8 MB RAM, 2rychlostní CD-ROM, DOS nebo Windows 95 / 98.

Dříve 599 Kč - nyní 150 Kč

I Have No Mouth and I Must Scream

(Nemám ústa a musím křičet). Vynikající hororová adventura s českými titulky. Pro hráče od 7 let. **Minimum:** PC 486, 8 MB RAM, 4rychlostní CD-ROM, DOS nebo Windows 95 / 98.

Dříve 1.490 Kč - nyní 150 Kč

Nascar Racing 2

Jeden z nejlepších automobilových simulátorů. Závodní speciály plně respektují fyzikální zákony. 19 tratí! Pro hráče od 6 let. **Minimum:** PC 486, 16 MB RAM, 2rychlostní CD-ROM, DOS nebo Windows 95 / 98. Možnost připojení volantu.

Dříve 1.640 Kč - nyní 150 Kč

Earth Siege 2

Invaze bojových robotů začala! A proti nim vy a váš obrovský dvacetimetrový robot! Pro hráče od 6 let. **Minimum:** PC 486, 16 MB RAM, 4rychlostní CD-ROM, Windows 95 / 98. **Navíc obdržíte:** emulátor Sinclair Spectrum + 20 celých her.

Dříve 1.490 Kč - nyní 150 Kč

Gearheads

Akčně-logická hra pro děti i dospělé. Opravdu je tak snadné dopravit hračky na klíček na konec hracího pole? Pro hráče od 4 let. **Minimum:** PC 486, 8 MB RAM, 2rychlostní CD-ROM, Windows 95 / 98. **Navíc obdržíte:** 5 celých her.

Dříve 1.290 Kč - nyní 150 Kč

Excalibur 69 + CD

Pamatujete si na nostalgické časy z doby ZX Spectra? Nyní se můžete vrátit v čase s připomenout si na svém PC 212 starých dobrých her pro ZX Spectrum a další 8bitové počítače! **Minimum:** DOS nebo Windows 95 / 98. **Navíc obdržíte:** Excalibur 69.

Supercena 150 Kč

Amiga na Vašem PC!

Dodnes v mnohém nepřekonaný superpočítač Amiga se zjevuje na Vašem PC! Vyzkoušejte naše CD s legendárními Amiga hrami a emulátorem Amigy pro Vaše PC! Nic neinstalujete, rovnou hrajete! **Minimum:** PC 486, 8 MB RAM, Windows 95 / 98.

Supercena 150 Kč

Grand Touring

Skvělé závody s úchvatnou grafikou. Vysoká hratelnost! Mnoho slavných aut a tratí. Pro hráče od 6 let. **Minimum:** Pentium 166, 16 MB RAM, 4rychlostní CD-ROM, 3D akcelerátor, zvuková karta, Windows 95 / 98. Možnost připojení volantu.

Dříve 1.590 Kč - nyní 150 Kč

Apache Havoc

Strhující simulátor bojových vrtulníků AH 64 a Mi–28 s neuvěřitelně propracovanou akcelerovanou 3D grafikou. Pro hráče od 10 let. **Minimum:** Pentium 233, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor, 500 MB HDD, Windows 95 / 98.

Dříve 1.490 Kč - nyní 150 Kč

MiG Alley

Jeden z nejlepších leteckých simulátorů! Na výběr máte několik letadel disponujících skvělým aviatickým modelem. Pro hráče od 6 let. **Minimum:** Pentium 166, 32 MB RAM, 6rychlostní CD-ROM, Windows 95 / 98.

Dříve 1.490 Kč - nyní 150 Kč

Pro Pinball: právě v prodeji Big Race USA

Nejlepší Pinball všech dob! Na velkém hracím stole prohánite kuličku a snažíte se získat co nejvyšší počet bodů. **Minimum:** Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95 / 98 / ME.

Dříve 1.390 Kč - nyní 150 Kč

Herní výběr za 99 Kč na dobírku!

CD nabité těmi nejlepšími volnými PC hrami! Měsíční výběr z mnoha set logických, dobrodružných, akčních, strategických, zábavných a dalších her! Přehledný ovládací program umožňuje snadné spouštění. Pro všechny věkové kategorie. **Minimum:** U většiny her PC s Windows 95 / 98, některé hry mají nároky na hardware vyšší, někdy vyžadují 3D akcelerátor).

K objednání: **Herní výběr 2000, Herní výběr 2, Herní výběr 3, Herní výběr 4** právě v prodeji

Excalibur bez CD

Časopis počítačových her Excalibur je herní legendou. Že některá čísla nemáte? Nyní to můžete napravit! **Na skladě: 11-13, 15-17, 19-54, 58-62, 68-71, 74-75, 80**

Cena za každé číslo: 20 Kč

Excalibur Classic

Dotisk těch úplně prvních, legendárních černobílých Excaliburů, čísla 0 - 10. První recenze a návody Andreje Anastasova. 292 strany. **Cena: 190 Kč**

Joystick 1

První číslo jediného časopisu návodů k počítačovým hrám v ČR! **Cena: 60 Kč**

Excalibur CD

CD s hratelnými demoverzemi her. **Na skladě: 50, 52, 56, 58-67, 70, 71a, 71b, 74, 75, 80** **Cena za každé Excalibur CD: 40 Kč**

Excalibur CD 80: NHL 2001, Egypt 2, Trans, Hellboy, Gift, Hitman, Gunlok, Sudden Strike, The Moon Project. **Excalibur CD 75:** Board Zone, C&C: Tiberian Sun, Demise, Dirt Track Racing, Gabriel Knight 3, Indiana Jones and I. M., Jakkai, Lego Racers, Natural Fawn Killers, Phoenix, Slave Zero, Test Drive 6, Thief 2: Metal Age. **Excalibur CD 74:** Dink SmallWood (celá hra ve stylu King's Quest), Age of Empire II, FIFA 2000, Free Space 2, Tarzan, Tomb Raider IV, 256 minut MP3 hudby různých žánrů z celého světa. **Excalibur CD 67:** Ancient Evil, Broken Sword 2, Croc: Legend of Gobbos, Dominion: Storm Over Gift 3, Fillets, Flying Saucer, Formula 1 97, Free Enterprise, Full Tilt 95, Jazz Jackrabbit 2, Madden 98, Mudball, Nigtmare Creatures, Outwars Trial, Prince of Persia 1, Rally Chalenge, RoboRumble, Total Soccer, You don't know Jack. **Excalibur CD 66:** Alley 19 Bowling, Armor Command, Battlecruiser: 3000AD 1.01 (celá hra), Castrol/Honda Superbike World Ch., Earth 2140, Extreme Tactics, Incoming: Lux-et-Robor, Joint Strike Fighter, Legal Crime 1.1, Motorhead, Panzer Commander, Quake 2, Quest for Glory 5, Redline Racer, Sid Meier's Gettysburg, Snooker 147, Spec Ops: Rangers Lead The Way, Streets of SimCity, Swarm, Tanarus, Triple Play 99, WarBreeds. **Excalibur CD 65:** CART Precision Racing, Command & Conquer: Red Alert, Dark Corona Pegasus, G-Police, Grand Theft Auto, Heavy Gear, Incubation: Time is Running, Iznogoud, Jedi Knight: Mysteries of the Sith, Lurid Land, Oddworld: Abe's Oddysee, Plane Crazy, Rising Lands, Sega Touring Car Championship, Sid Meier's Gettysburg, SimSafari, Space Empires 3, Worms 2. **Excalibur CD 64:** Adrenix, AFL 98, Armored Moon: the Next Eden, Balls of Steel, Battlezone, Conquest of the Skies: Stratosphere, Deadlock 2: Shrine Wars, Evolution, F-22 Raptor, Genocide, Golf Pro (the), Gruesome Castle, Interstate '76 Arsenal (the), Jack Orlando, Legal Crim, Montezuma's Return!, NBA Live 98, Pharoah's Ascent, POD (3Dfx Update), Powerboat Racing, RoboRumble, Sabre Ace: Conflict Over Korea, Sanitarium, Ultim@te Race Pro, Uprising, Warhammer. **Excalibur CD 62:** 7th Legion, Dark Colony, Feeble Files (the), GAG, Reap (the), Hexen 2, Virtua Fighter 2, Worms 2... **Excalibur CD 56:** původní interaktivní hra pro jednoho hráče i po síti „Poborský dal góla", Piranha, Albion, Gear Head, Cyber Kid, Iron Blood, Total Mania, Time Slaughter, Mudball Wall, Virtual Snooker, Megarace, Greed, Jam, Sapiens, Girls and Poker, Bomb Squad 2, Xixit, Tyrian, Dave Dude, American Civil War.

Jak si objednat?

Vyberte si a volejte tel. **02 / 667 123 16** nebo mobilní tel. **0607 / 660 752** nebo zašlete **SMS zprávu** nebo pište na **Martin Ludvík, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Více informací je na **www.excal.cz**. Dobírku zasíláme do týdne. Poštovné a balné je 70 Kč.

DEUS EX

KOMPLETNÍ NÁVOD - OBTÍŽNOST NORMAL

A jsem tu s dalším antizákysničkem na vynikající řežbu „Deus Ex“ spojující prvky odvázaný řežby ve stylu Half Life s mnohým vylepšením a větší realističností a s prvky adventure i RPG. Nejprve si dokonale nakonfigurujte svoji mašinku a vypravte se do tréninkové mise. Trochu vám pomůžu.

Před tréninkovou misí se seznamte dobře s celým obsahem a s možnostmi ve vašem inventáři. Nezapomeňte, že můžete čas od času vylepšovat své zbraně, doplňovat zdraví a energii, zbavovat se nepotřebných krámů z inventáře (klávesa Tab). Pomocí nalezeného fialového kanistru můžete za určitých okolností vylepšovat jednotlivé části svého těla. Čím více utržených bodů získáte, tím více můžete zvyšovat úroveň různých rekvizit (např. úroveň zdraví nebo plavání či účinnější použití šperháků). Používejte zásadně zbraně, které vám vyhovují, ale šetřete náboje, ve hře jich přehršel zase není. Pečlivě rozbíjejte všechny bedny, obvykle skrývají nějakou tu maličkost. Zamíření na cíl používejte co nejpečlivěji a pro větší účinnost i z větší blízkosti. Veškeré rozhovory včetně přístupových kódů naleznete vždy ve svém inventáři, takže nemusíte pospíchat s hltáním textu a potom konečně máte také návod. V inventáři naleznete také stav svého finančního konta, které se mění podle důsledků vašeho počínání. Naleznete zde i darované předměty (např. družicový snímek ostrova se sochou svobody) a mnoho jiného.

Nejdůležitějším momentem je však to, že na začátku hry musíte provést vhodnou editaci vaší budoucí postavy (výběr si určete sami). To bude asi vše před samotným úvodem, zbytek se průběžně dozvíte v návodu.

TRAINING

Trénink začínáte v hale s pečlivě naleštěnou mramorovou podlahou. Otevřete si tedy hned první dveře a projděte dál. Dveře otevřete s pomocí předvoleného aktivačního tlačítka. Ze stolu u zelené lampičky seberte modrý klíč. Potom s pomocí žlutého klíče z vašeho inventáře otevřete přístup do další chodby. Úžasná grafika. Potom seberete ze stolu nůž. Trochu si vyzkoušejte Rambovské pohyby. Seberte také páčidlo a ve výklenku rozbijte horní dřevěnou bednu. Naleznete šperhák v podobě jakéhosi elektronického šroubováku, se kterým otevřete dveře z místnosti. Objevíte diář s daty. Naleznete zde číselný kód ke zdolání dveří. Za nimi potom na stole vedle otevřené knihy seberete univerzální elektronické klíče. S pomocí tohoto instrumentu odkódujete cestu ven. Uprostřed další místnosti naleznete mrtvého vojáka. Kdo hrál hru Thief, má vyhráno. Naložíte ho prostě na záda (ještě před tím však s pomocí klíče otevřete postranní celu) a hodíte ho na stůl v místnosti. Zbytek uvidíte sami. Následuje tmavá místnost s bednami, kde si dobře vyzkoušejte svoji kapesní svítilnu (obvykle klávesa F 12). V chodbě za dveřmi můžete potom ze strojku ve výklenku dočerpat nezbytnou energii. Vyběhněte po kovovém roštu a následuje série skrčení a přeskoků. K tomu není třeba nic dodávat. Další místnost vás naučí překonat vyšší překážku s pomocí přenesených beden. Potom přeběhněte třeba po trubce u zdi a dojdete až do místnosti s radioaktivní vodou. Ze stěny sejměte ochranný skafandr, který vás částečně ochrání před smrtícími účinky radioaktivity. Na druhém konci se s pomocí strojku ve výklenku uzdravte. Obraz vašeho těla vám ukazuje poškozené oblasti svalnatého jedince. A už běžíte dál. Nyní vás čeká střelba z pistole ráže 10 mm. Nejprve střelba v levém okně, potom v okně pravém. Bez komentáře. Otevřou se vám další dveře. Celou předešlou situaci si zopakujete, ale tentokráte s ostřelovačkou v roli nedostižného snipera. Na přibližovadlo reaguje hranatá závorka na vaší klávesnici. Potom můžete pokračovat v krasojízdě. Vejdete do destrukční místnosti. Po stisknutí tlačítka na zdi uvedete do chodu střílející dvojnožku, která mine nástěnnou minu umístěnou na terči v chodbě pod vámi. Ádyjéé. Z odblokovaného výklenku ve zdi seberete časované miny a v chodbě si je na další dvojnožce sami prubnete. Totéž proveďte v další chodbě nejprve na demolici dveří a následně hned na demolici již načaté zdi. Šlupky jsou to parádní, takže pozor, ať vám nepopraská obrazovka vašeho monitoru. Zůstaneme ale raději vážní a vejdeme do červeně osvětlené místnosti s nástěnnými minami reagujícími na váš neopatrný pohyb. Opatrně je s použitím své mrštnosti zlikvidujte a pokračujte dál. Pokud jste to trochu schytali, u známé mašinky se následně doléčíte. Vojáček vás potom vypustí do další lokace tréninku. Nyní se vaším průvodcem a opatrovatelem stává žena. Vyzkoušíte si v časovém limitu proběhnout do zadních dveří přes místnost se dvěma strážnými. Namáhejte trochu své mozečky a zkuste obelstít alarm. Ve velké hale s vodní lázní si vyzkoušíte likvidaci dotěrné dvojnožky. Nastavte jí do cesty některý s označených sudů s trhavinou a střelte do něj z pistole (samozřejmě až bude potvora blízko sudu). Pistoli najdete hned vlevo na potrubí u zdi. Až dvojnožku zdoláte, rozbijte v zadní části místnosti s pomocí nalezeného páčidla dřevěnou bednu a seberte známý univerzální elektronický klíč. S jeho pomocí spusťte zvednutou lávku a projděte na druhou stranu. V konečné fázi tréninku budete už jenom seznámeni s účastníky vaší pařby a to je vše. Nyní můžete všechny naučené a vyzkoušené triky uplatnit v akci.

LIBERTY ISLAND

Začínáte na přístavním molu s nočním výhledem na osvětlené město. Kolem hlídkující dvojnožky se vydáte po schodech na velké nádvoří. Cestou si od chlapíka vyberete nabídnutou zbraň. Sbírejte co se dá a ukládejte to do svého inventáře. Občas si některé věci přehoďte do inventáře příručního k rychlému použití. Příruční inventář se vám průběžně zobrazuje v dolní partii vašeho monitoru. Ve hře máte obdobně jako v Half Life (Opposing Force) nepřátele a spojence. Nepřátelé jsou při zacílení vaší zbraně jednoduše označeni červeným zaměřovacím křížkem, spojenci křížkem zeleným. Při rozhovoru s vašimi spojenci vybíráte vždy z několika možností a ovlivňujete tak samotný průběh děje.

Od schodiště zahněte na prostranství vlevo, kde startuje vrtulník. Spojenci seberte náboje do pistole a dušujte se, že celou sekci dokonale vyčistíte. Projděte dál podél zdi až k malé ohradě se zelenou boudou a radarem. V rozbité bedně naleznete univerzální elektronický klíč, se kterým otevřete dveře do boudy. Pod stolem naleznete diář s heslem, které vpravíte do krabice na zdi. Rázem se vám zpřístupní pohledy všech hlídkujících kamer. Kdo pečlivě studoval tréninkovou misi, neměl by mít nyní žádné potíže s používáním věcí z inventáře a s nabytými vědomostmi. Kamery můžete samozřejmě i vypínat. V některých lokacích jsou předvoleny i zavřené vchody a vstupy, takže po odkódování pozorně sledujte tabulku před vámi. Znalci angličtiny to budou mít v celé hře mnohem snazší. Hned první okno na monitoru vlevo vám zaktivuje vstup na plácku před boudou. Kdo by si v místnosti z rozbité bedny nevzal magnetický granát? Vrátíte se na plac nad schody a na jednom betonovém podstavci nakouknete do diáře s kódem NSF. Hlídkuje tu jeden voják a jedna opásovaná kulometná jednotka. Panečku, jak se teď hodí nalezený granát! Vojáci v celé hře jsou také mnohem tužší, než jste obvykle zvyklí, protože jsou nabaleni do neprůstřelných pancéřových vest. Dříve, než nepozorovaně vejdete do objektu se dvěma vchody, zjednodušte si cestu pomocí získaného zpřístupněného kódu na sloupu před vchodem. Můžete zde také vhodně navolit útočnost svých nepřátel a otočit jejich orientaci. Před objektem ještě seberte světlice a z rozbité bedny šperhák. Šperháky berte cestou všechny, protože se vám při vloupačkách opotřebovávají! Vstoupíte do haly, kde se uprostřed tyčí pochodeň od známé sochy svobody. V tmavém rohu místnosti vedle laserového pole zvednete mřížku a úzkou štěrbinou prolezete na rozcestí a potom hned druhou štěrbinou do kontrolní místnosti, kde kromě různých rekvizit odhalíte další přístupový kód, tentokráte do bankomatu v hale včetně nezbytného PIN. Preventivně svěřené konto vypleňte. Přes štěrbinu se vraťte na rozcestí a v místnosti s košem otevřete s pomocí šperháku dveře. V následující kontrolní místnosti sejměte hlídku. Střelba do řepy (hlavy) se jeví jako nejefektivnější. Za ochranným laserovým polem vedoucím zpět do haly projdete do místnosti, kde nejprve odblokujete dveře a vypnete kamery včetně kulometu zavěšeného pod stropem. Přístupový kód již znáte. Posbírejte všechny ty serepetičky a pokecejte s Guntherem Hermannem. Opět máte volbu ze dvou možností. Volím první a dávám mu svoji bouchačku, seberu si jinou. Vyjděte ven z haly a vydejte se po volném placu až do míst, odkud se vám polorozebraná socha svobody staví čelně. To je ale blbost, když nemá hlavu. Cestou v jednom podzemí můžete ještě leccos pobrat včetně skafandru proti radioaktivitě. Nasbírané věci stejně jako životy vám plynule přecházejí do dalších kol. Stojíte tedy pod sochou úplně dole. S pomocí beden a žebříků vystoupejte vzhůru. Záhy spatříte zabořené torzo hlavy sochy. Neskutečný vandalismus. Projdete dál a po dalším schodišti vystoupáte ještě výš a ještě. Do stejné lokace se samozřejmě dostanete i vnitřkem budovy z haly po hlavním schodišti, ale slíbili jsme čistku a potřebujeme také získat novou bouchačku, když už jsme takoví frajeři. V horním patře zabijete dvojici strážných a vystoupáte po schodech k další dvojici zakuklenců. Sejměte je a trochu se rozhlédněte po osvětleném velkoměstě. Nádhera! Potom vylezte po žebříku k šéfovi teroristů a pohovořte. Volte 2. možnost. Potom ze stolu nebo spíš z rakve seberte fialový kanistr a seběhněte zase úplně až dolů. Cestu si už nyní zvolte sami. Zajděte do sekce, kde na začátku mise startoval vrtulník. Vstupte do objektu, nyní je již otevřeno. U sedící hlídky si zkontrolujte v diáři kód, ale hlavně seběhněte do podzemí do dalších neprobádaných míst.

UNATCO HQ

Projděte kolem strážného za psacím stolem a otevřete si hned čelní dveře. Zabočte vpravo a dojděte do sekce „level 1“. Strážní jsou zde velice zdvořilí. Pokračujte dolů do druhé úrovně. U sekretářky v jedné z místností seberte „nanokey“ a ze známé krabičky na stole vylouskněte nový přístupový kód. Pokládoste si také se šéfíkem Manderleyem v zadní místnosti. Přeci jenom pár hřejivých slov potěší. A nyní hurá do třetího podzemí! Zde zabočte do krátké příčné chodby proti záchodkům a v místnosti Sama Cartera si trochu pokecejte. Volím 2. možnost, i když na ději nic nezvrátím, a beru si od něho další elektronický klíč. Potom se kousek vraťte a navštivte doktora Reyese k nezbytné lékařské prohlídce. Najdete ho celkem snadno podle orientačních štítků se jmény. V sousední místnosti také objevíte známý jezdící uzdravovací stroj. Zaktivujte ho a využijte zde svého fialového kanistru z inventáře, který zakomponujete do některého z nabízených vylepšení vašeho organismu. Doplňte tedy plné zdraví. Potom se vraťte do druhého podlaží do kanceláře se staříkem Manderleyem. Po rozhovoru se ještě v tomtéž podlaží odeberte navštívit svoji novou partnerku – agentku Annu Navarre. Najdete ji v místnosti za hlídkujícím vojákem u občerstvovacích automatů. Setkáte se zde také s vysvobozeným Guntherem Hermannem z minulého kola. Po krátkém rozhovoru se vraťte do předchozí úrovně na úplný začátek mise na Liberty Island do jižního doku a nasedněte tam na přistavený policejní člun a frrr do Manhattanu.

BATTERY PARK

Hned na začátku, po příjezdu do Manhattanu, vás uvítá vaše nová kolegyně Anna Navarre. Jdete dál a minete hladového chlapce. Sorry. Zabočte na schody vlevo a dojděte k soše ptáka. Zde se vydejte vlevo do sousední sekce. Obejděte blok před vámi (Castle Clinton) a spatříte trojici spojenců s Annou. Dozvíte se od ní, že máte osvobodit zajatce v podzemní stanici metra. Nejprve vykoste s pomocí svých kolegů nepřátele v Castle Clinton a v objektu z regálu seberte „nano key". Potom se vydejte ven z objektu vpravo. Projdete kolem zpívajícího bezdomovce a ženy u hořícího sudu dál až za sousední zeď. Následuje opět krátká přestřelka, u které vám rádi vaši další kámoši budou asistovat. U dvou lamp najdete vchod do hledané podzemky. Z podesty pod schodištěm odstřelte bednu s TNT náplní a zároveň odblokujete ochranné modré laserové pole. Chlapík na konci vestibulu metra je tou hledanou osobou. Pokecejte spolu. Do podzemky se můžete dostat i jiným způsobem přes zamřížované kanály vzduchotechniky a vstupní komíny s unikající párou, ale domnívám se, že vás tato cesta bude stát podstatně víc životů. Neváhejte a nasedněte na připravený vláček metra.

HELL'S KITCHEN

Ze stanice metra vyběhněte ven a na schodech pokláboste s bratříčkem Paulem Dentonem. Potom na ulici zabočte vlevo. Prohoďte pár slov i s dvojicí vojáků a obdržíte plynový granát (odpověď 1). Vlezte do hotelu a v recepci z regálu seberte „nano key". Venku potom můžete vstoupit do soukromé kliniky, kde s pomocí kódu „2153" proniknete na oddělení chirurgie a trochu se doléčíte. Pokud se cítíte ready, tuto cestu si ušetřete. Kousek od této kliniky, u hlídkujících vojáků, otevřete s pomocí šperháků dveře do budovy „Osgood a synové". Doufám, že šperháků máte v inventáři dost v zásobě! Ve dveřích vpravo naleznete plamenomet. Pokud ho budete chtít vlastnit, budete se muset zbavit dosti věcí z vašeho inventáře. Zabírá skutečně dost. Potom už jenom běžte dál.

WAREHOUSE DISTRICT

Otevřete zelené dveře a vyjděte na čerstvý vzduch. Přistavte si malou bednu. Po šikmém prkně přeskočte za drátěný plot a hurá na žebřík! Pozor na minu na zdi. Kdo trénoval, ví, kdo ne, ten se dozví. Následuje morda a mám zamořený skoro celý kvartýr. Vylezte po žebřících na střechu. Na protější straně hned slezte na kovovou lávku. Postupně sestoupejte až na osvětlenou střechu pod vámi. Hlídkuje tu jeden voják. Naleznete tu i bednu a šikmé prkno. Po něm se dostanete po rozbití okna do objektu. Na konci chodby opět rozbijte okno a postupně seskákejte až na šikmou střechu. Naproti vám je nyní žebřík na protější střechu a po obou stranách dole na dvorku pod vámi hlídkující komando se psy. Seskočte dolů a vykoste je. Potom zaběhněte do objektu a proveďte obdobnou čistku. Celou akci můžete samozřejmě absolvovat i ze shora a se stejným efektem. V přízemí budovy najdete utajený hledaný generátor. Posuňte všechny třískivé a zápalné sudy k válcům s probliskávajícím výbojem a z patřičné vzdálenosti je odpravte. Potom se vydejte na střechu, kde na vás čeká Gunther Hermann. Následuje krátký rozhovor. Helikoptérou se potom nechte dopravit zpět na Liberty Island.

LIBERTY ISLAND

Po hladkém přistání vejděte do známé lokace Unatco HQ.

UNATCO HQ

Cestu do druhého podzemního podlaží k Manderleyemu už znáte. U jeho sekretářky se potkáte s Annou. Počkejte, až stařík domluví se svojí ochrankou, a teprve potom vstupte. Následuje křížový rozhovor za účasti Anny. Po jeho skončení navštivte ještě zbrojíře Cartera a vydejte se plnit další úkoly.

LIBERTY ISLAND

Hurá do připraveného vrtulníku.

BATTERY PARK

Vrtulník vás vyloží kousek od Castle Clinton. Brána je zavřená a co teď? Zajděte do stanice metra. Vstupte do telefonní budky a s pomocí svého elektronického dekodéru „multitool" odblokujte tajný vchod. Telefonní kabina se nyní s vámi spustí do podzemí.

BROOKLYN BRIDGE

Na konci chodby vystoupejte svislým komínem vzhůru do další podzemky. Na peróně prohoďte pár slov s Charlie Fannem. Potom projděte k zavalené části jednoho kolejiště metra s blikajícím světlem. S pomocí svého skvělého granátu vyhoďte zatarasený vchod do povětří. Chodbou se potom dostanete do místnosti s unikající párou. Pokud nechcete vyplýtvat jeden šperhák a překážku absolvovat bez ztráty kytičky, musíte potrubí s párou přeskočit na úkor trochy toho sežehnutí. Následuje uzavření obou ručních kol na vodovodním systému. Potom se vrátíte zpět. Ze slušnosti oznamte Charlie Fannovi splnění úkolu, dá vám za to přístupový kód. Vyjděte o patro výš a u jednoho se zatarasených východů z metra uvidíte ženskou v červené sukni a chlápka jménem El Roy. Při rozhovoru volte odpověď „3". Prozradí vám jméno dealera dole na peróně. Najdete ho na jednom konci u velké papírové krabice. Jeho infra brýle ho docela určitě prozradí. Zabijte ho a oznamte své úspěšné splnění úkolu El Royovi. Dostanete sladkou třaskavou odměnu. Granát dostanete též od Lennyho na pánském WC. I když se to nedělá, zajděte si i na dámské záchodky a pod umyvadlem objevíte kódovací zařízení. Kód je 5482 (vzpomeňte na Charlieho Fanna). Samozřejmě, že všechny rozhovory máte ve svém příručním archivu. Po vložení kódu se vám otevře tajný vchod do chodby. Projdete do dalšího systému tajných chodeb s množstvím hořících sudů a s množstvím nepřátel.

MOLE TUNNELS

V této lokaci vám doporučuji nejprve bezhlučně zneškodnit zakuklence vlevo dříve, než spustí alarm. Jeden z chlapců v kolejišti vám prozradí způsob otevření tajných dveří v jižní části tunelu. V polorozbořené boudě vedle hořícího sudu najdete vyčnívající cihlu. Zatlačte ji do země a otevře se vám tajný vchod. V místnosti posbírejte ze stolu všechny věcičky a vydejte se na opačnou stranu štoly. Se žlutým klíčem nyní už bez problému odemknete pánské WC.

HELIBASE

V další misi pořád pokračujete ve splnění hlavního úkolu. Dojdete k vodě a vydáte se vpravo. Cestou se trochu vysaníte. Pokračujte dál. Cestou budete čelit mnohé kulometné palbě, takže se raději vyhýbejte špehujícím kamerám. Zabijte jednoho hlídkujícího vojáka a seberte známý „nano key". Potom s pomocí žlutého klíče otevřete jediné dveře. Opatrně odstřelte bednu s náplní TNT umístěnou pod ochranným laserovým polem. Deaktivujete tak dvojici kulometů. Na stěně stiskněte tlačítko a vysuňte kovový most, po kterém přeběhněte na druhou stranu. Proběhněte chodbou a vyjděte ven. Pokud vám tady zmizí zbytek vaší energie, věřte, že je to jev zcela přirozený a budete se muset hold obejít bez ní. Venku zabočte vpravo a protáhněte se skalní skulinou. Zde si nejspíš budete muset poradit se dvěma kulometnými robůtky. Teď jste pochopili, proč je nutné sbírat všechny granáty od kámošů v podzemce. Projděte do místnosti a mezi ovládacími panely nakoukněte na další přístupový kód. Rozrazte lítačky a sveďte tuhou bitvu. Nezapomeňte také vyčistit obě postranní místnosti a plácek u vrtulníku včetně vnějších ochozů. Na paletáku v místnosti spatříte „Ambrosia Storage Container". Potom se přesuňte do další mise. Můžete použít jeden ze dvou nabízených způsobů. Buď výtahem přes chodbu s nápisem „Exit" (nedoporučuji) nebo přes vodní kanál.

AIRFIELD

Volím vodu. V levém rohu plácku s vrtulníkem najdete vchod do zatopeného podzemí. Vstupte tam a co možná nejrychleji proplavte k nejbližší hladině s plovoucí bednou. Vylezte po žebříku a přes boční plošinu proskočte do protější trubky. Tudy potom proplavete dál až na volnou mořskou hladinu. Na molu zastřelíte hlídku, oberete ji a ze zadní bedny u alarmového spínače seberete „nano key" a novou kódovou zprávu. Naleznete zde též další „Ambrosia Storage Container". Na volném placu se nejprve vhodným způsobem zbavte dotěrných hlídkujících robotů. Užírají zbytečně moc životů. Můžete se jim též vhodně vyhýbat. Proběhněte rovně mezi bednami. Po krátké přestřelce s jedním strážným vám začne z boje náhle utíkat a otevře dvoukřídlá vrata. Využijte této příležitosti a vnikněte za ním hned do sousední sekce. Pokud byste tuto akci nezvládli, použijte u sloupku s červeným světlem svůj žlutý klíč z inventáře. Ve vedlejší sekci vstupte do objektu s nápisem „747 hangar". S ostrahou si poraďte jak umíte. Potom projděte k terči se šipkami a u podlahy zatlačte do země cihlu. Otevřete vstup do tajné místnosti. Napakujte se zde podle vlastního uvážení a běžte zpět do místnosti s terčem. Zde vyjděte po schodech a u dveří zadejte kód 5914. Pro pořádek tento kód najdete po odšperhákování dveří hned v předchozí místnosti po vaší levici. Račte vstoupit.

HANGAR

Otevřete si další dveře a vstupte do rozlehlého hangáru. Na paletáku u schůdků do Boeingu pokecejte s brachou Paulem. Pro pořádek a pro lepší pocit ze hry ještě prohoďte pár slov s letištním mechanikem Haroldem. Předpokládám, že jste švorc, takže odpověď „3". Možná někdy příště. Nastupte po schodech do letadla.

AIRPLANE

V útrobách letounu si doberte pár věciček, ale hlavně sejděte do nákladního prostoru. Najdete zde třetí A.S.C. a hlavně zde ze strojku dočerpáte plnou energii. Potom použijte svůj dekodér „multitool" a otevřete si ochrannou clonu k fialovému kanistru vašeho dalšího pozdějšího vylepšení. Potom s pomocí šperháků otevřete dveře o patro výš v zadní části letadla. Z místnosti za bočními dveřmi seberte samopal a potom pokláboste s Juanem Lebedevem a s agentkou Annou. Lebedeve záhy zastřelte (nebo utlučte) a vraťte se přes úroveň „Hangar"k helikoptéře.

AIRFIELD

Vyšli jste z hangáru a úroveň „Airfield" máte již obsazenou vašimi vojáky. Vzadu za placem s bednami pokláboste s Guntherem Hermannem. Z rohových kontrolních věží vyberte zbrojní arzenál, třebas se něco hodí, a potom v klidu nasedněte na připravený vrtulník.

LIBERTY ISLAND

Vejděte do budovy a kolem strážného projděte do známé úrovně.

UNATCO HQ

Zde již půjdou všichni pařani najisto. Opět v levelu 2 navštívíte stařík Manderleye. Obdržíte nějaké prachy a nové úkoly. Nezapomeňte se také ve 3. podlaží uzdravit. Spěchejte do úrovně Liberty Island k vrtulníku.

LIBERTY ISLAND

Odlet.

HELL'S KITCHEN

Přistanete na střeše hotelu a slezete po připraveném žebříku na kovovou plošinu. Oknem vlezte do hotelu.

HILTON HOTEL

Krátce pokecejte s Paulem a odeberte se do baru.

UNDERWORLD TAVERN

V baru najděte sedícího Joa Greena. Samozřejmě následuje rozhovor. Barmanku s pitím odmítněte a za barovým pultem si seberte do svého arzenálu brokovnici. Samozřejmě, že musíte ve svém inventáři udělat patřičné místo. Vyjděte ven z baru přes otřískanou chodbu jednu nebo druhou.

HELL'S KITCHEN

Venku se vydáte do dlouhého průjezdu do sousední sekce. Na konci průjezdu zabočíte vlevo kolem unikající páry a prohodíte pár slov s hlídkou. Přes dalšího hlídkujícího vojáka projděte dál a zabočte vpravo.

20 TH STREET WAREHOUSE

Před garáží zabočíte vlevo a přes zelené dveře vstoupíte z boku do objektu. Vyběhnete do 2. podlaží a vejdete do kontrolní místnosti se dvěma hlídkujícími vojáky. V další kontrolní místnosti hned vedle vytáhněte ze známé krabičky další přístupové kódy. Tyto kódy potom aplikujte ve 3. podlaží v boční místnosti s nápisem „Danger". Pokud by se vám v této místnosti objevil smrtící bílý plyn, odpusťte ho pomocí tlačítka vzadu za počítačovou stěnou. S pomocí získaných přístupových kódů otevřete v přízemí objektu za garážovými vraty za papírovými krabicemi vstup do podzemí. Vydejte se tam. Se soustavou hlídkujících kamer a kulometných hnízd si už nějak poraďte. Ve sklepním labyrintu projděte do dvou sousedících místností s computery, kde v jedné z nich najdete další přístupové kódy k ovládání satelitů na střeše budovy. Potom vyběhněte ven a vraťte se znovu do budovy se satelity. Najdete je samozřejmě na střeše nad čtvrtým podlažím. Ve vstupní místnosti vložíte první přístupový kód a zároveň otevřete dveře do ovládací místnosti. Nasměrujete všechny satelity tím, že zaktivujete všechna předvolená tlačítka. V ovládací místnosti po vložení druhého přístupového kódu potom odešlete satelitní zprávu. Vyběhnete na terasu. Rázem se z vašich kolegů stanou rebelové a budete čelit nemalé přesile. Musíte je všechny zvládnout a probojovat se až dolů na nádvoří. Využijte také připravených botů ke svému uzdravení a dočerpání nezbytné energie. Potom se vraťte za bráchou do hotelu.

HELL'S KITCHEN

Cestu k hotelu už najdete sami. Zvolte vchod oknem z kovové plošiny, na kterou se dostanete po žebříku, po přisunutí dvou beden (opět vzpomeňte na trénink).

HILTON HOTEL

V rozhovoru se od bráchy dozvíte další přístupový kód, tentokrát do podzemky, kde hlídkuje slečna s červenou sukní. Opusťte hotel osvědčenou cestou oknem.

HELL'S KITCHEN

Dobrý den, slečno, šup ven s kódem a hurá do podzemky, metro už je připraveno.

BATTERY PARK

Přiběhne k vám Anna a nebude se tvářit zrovna přátelsky. Proto rychle zmizte do bočních kanálů vzduchotechniky s unikající párou, které jsou zakryty mřížemi. Vylezete v jedné chatrči s papírovou bednou v rohu. Překvapí vás Gunther Hermann. Odpověď „1" (bohužel).

MJ 12 FACILITY

Takové práce to dalo a energie spotřebovalo, než jsme se dopracovali k tomu všemu zbrojnímu arzenálku, a teď máme holou Po krátkém rozhovoru s Annou se vám otevřou vězeňské dveře, takže vyběhněte do chodby. Schovejte se za dřevěnou bednu. Až odejde strážný na pravidelnou obchůzku, šlohněte z plechové skříně naproti stolu nůž, se kterým ho musíte zdolat dříve, než spustí alarm, jinak adieu. Potom mu seberte pistoli a ze stolu náboje. To už je lepší. Nezapomeňte také nakouknout na nové dva kódy. Pozor na hlíd-

kující kameru, která, když vás zmerčí, zcela určitě spustí alarm. S pomocí jednoho přístupového kódu si otevřete zadní celu a z uzdravovacího strojku vycucněte, co se dá. Potom v sousední cele vysvoboďte Miguela a obdržíte lékárnu. Odpověď „1". A nyní hurá do akce. Proběhněte, pokud možno nepozorovaně, kolem hlídkující kamery a zaplujte do chodby. Cest je tu samozřejmě opět několik. Otevřete hned první mříž v podlaze a prolezte v podzemí do jedné kontrolní místnosti (Command Center), kde seberete ze stolu samopal. Zřejmě se tu strhne i menší bitka. Z velící místnosti se nyní vypravte do laboratoří. Cestu máte ideálně vyznačenou neonovými nápisy. Dojděte až k cele s mutantními obludami a vystoupejte po pravém schodišti. V kontrolní místnosti najdete další přístupový kód. Vraťte se zpět a vylezte po druhém schodišti. Pokud si chcete zašpásovat a poměřit své síly se dvěma obludami, vložte do kontrolního panelu nový kód a otevřete jim dvířka. V opačném případě jděte dál a v další místnosti narazíte na sestřičku s doktorem. Na stole leží váš bratr Paul. Dojdete až k němu a obdržíte nový kód. S jeho pomocí se pokusíte opustit lokaci. Nyní popíšu cestu za doplněním velkého zbrojního arzenálu. Pařani, kteří si vystačí s tím, co momentálně mají, nechť tuto stať klidně přeskočí, pro samotný průběh celého děje není tato část podstatná.

Vrátíte se tedy na rozcestí k Command Center a vydáte se druhou chodbou vedle vstupu do laboratoří. Zabočíte do sekce „Robot Maintenance". Zde budou hlavně dotírat snipeři, takže je vezměte na paškál jako první. Ostatní o nic nepřijdou, dočkají se také. Průběžně se doléčujte, strojků tu máte celkem dost. Dlouho neokounějte a zabočte hned vlevo na schodiště. V horním patře potom přeběhněte na druhou stranu. A jsou tu další schody. V první kanceláři nakoukněte do kódovací schránky. V zadní kanceláři objevíte důležitý kód do lokace „Armory". Pulsní granáty na stole naproti vám nejsou rovněž k zahození (alespoň ne hned)! V prostřední kanceláři můžete prostřednictvím instalovaného terminálu změnit bojovou náladu bota v přízemí, kam se záhy přesunete. Projdete napříč místností do chodby s nápisem „Armory". V kruhové chodbě hlídkují dvě potvory, takže bacha na ně. Proběhněte do výklenku se zakódovanými dveřmi na jedné nebo druhé straně. Kód máte, tak hurá dovnitř. Nejdříve doporučuji vyběhnout po schodech o patro výš a vstoupit do terminálu umístěného hned za rohem na zdi. Deaktivujete kameru v dolní místnosti a zároveň i oba hlídkující boty. Pokud máte alespoň dva multitooly nebo jejich vylepšení, vezměte si ze zadní vitríny novou plazmovou zbraň (osobně dávám raději přednost osvědčenému raketometu, který seberu dole v regálu). Sejděte zpět do místnosti pod vámi a vyberte si podle chuti, v klidu, bez opruzující kamery.

Vrátíte se opět na rozcestí u „Command Center". Na protější straně nyní odkódujete dveře. S hlídkou se nevybavujeme a hned pražíme. Potom už jenom zmizíte v chodbě.

UNATCO HQ

Otevřete si dveře a vydejte se chodbou vzhůru. V laboratoři pokecejte s Jaime Reyesem (odpověď „1"). Potom běžte do třetího podzemního podlaží, které je hned nad vámi. Nebojte se, že cestou nebudete mít žádnou práci. Ještě předtím ale doporučuji na známém místě navštívit Sama Cartera. Tentokráte vás vpustí až dovnitř svého zbrojního skladu a dofasujete si zde pár dobrých věciček. Dojdete do levelu „2". Na známém místě pokecáte s Manderleyem. Tentokráte se do rozhovoru vmísí V. S. Záhy budete muset záludáka Manderleye nakrmit olovem. V samotném závěru navštívíte level „1" a utkáte se v nelítostném souboji i se zrádkyní Annou. Přesvědčíte se, že není žádné ořezávátko. Až ji pošlete na onen svět, navštívíte ve třetím levelu naproti zdravotní ordinaci hackera Alexe Jacobsona, který vám dá „nano key". S jeho pomocí a s pomocí vašeho žlutého klíče z inventáře odemknete v levelu „1" vstupní prosklené dveře. Myslím, že s hlídkujícím vojákem nebudete mít moc práce.

LIBERTY ISLAND

Vyběhněte po schodech a skolte nepozorného strážného. Vyjděte ven a s připravenou helikoptérou odleťte do Hong Kongu.

HONG KONG: MJ 12 HELIBASE

V hale,kde přistanete se svým vrtulníkem, vstupte nejprve do podzemních kanálů po otevření malé čtvercové mříže s nápisem „Danger". Nejprve zabočíte do místnosti s raketovým arzenálem (první odbočka vlevo). Seberete zde pár drobností a nakouknete do kódovací krabičky. Vrátíte se do kanálů a půjdete kousek zpět. Po levé ruce narazíte na odbočku, se kterou se dostanete do šatny, WC a umývárny mužstva. Projdete do strážnice a v patře nad vámi prošmejdíte všechny skříňky (i ty zavřené). Naleznete tu mnohé cenné věci včetně dalšího přístupového kódu. Potom otevřete mřížku vzduchotechniky, která je hned nad schodištěm, a vlezete dovnitř. Na rozcestí se vydejte vpravo. Prolezte až do místnosti se sudy s náplní smrtícího zeleného plynu. Vpravo na panelu vložte přístupový kód a rychle vypadněte z tunelu. Na rozcestí proběhněte rovně, otevřete mříž a z tunelu vyskočíte na schodiště. Vyjděte až nahoru a odemkněte si místnost letové kontroly č.1. Na kontrolním panelu vlevo zaktivujte obě tlačítka. Potom seběhněte do hangáru a dojděte k východu skrze rozbitá vrata a probleskující elektrický výboj. Nastupte do výtahu a sjeďte dolů.

HONG KONG: MARKET

Vyjděte ven z výtahu a projděte rovně tržištěm. Minete řezníka a na konci narazíte na policejní hlídku. Zabočíte vpravo a poklábosíte s prodavačkou novin. Potom projdete rovně kolem květinového stánku s hlídkujícím botem až dorazíte k policejní stanici. Zabočíte k červenému chrámu a potom hned ostře doprava do podzemí s červeným neonovým nápisem.

HONG KONG: WATERWAYS

Vyběhněte z podzemky vpravo po schodech, přejděte lávku a zabočte ve směru na „Tonnochi Road". U dvoučlenné hlídky si to nasměrujte do dalšího podzemí.

HONG KONG: TONNOCHI ROAD

Jenom tak pro formu pokecejte s chlápkem v bílém obleku. Je rád, že vidí pořádného agenta. U dvojice modrých neonových sloupů zabočte do lítaček. Projděte kolem recepčního dozadu k výtahům a přivolejte si ten nezakódovaný. Vyjeďte do pokoje a utruste pár slov se služebnou. V další části pokoje poklábosíte s Maggie Chow ve slušivém červenozlatém oblečku. Obdržíte kód. Sjedete do přízemí a s pomocí svých multitoolů odblokujete druhý výtah. Zde vyjedete do nepříliš osvětlené místnosti. Z krabičky na stole vylousknete nejen teď už zbytečný přístupový kód, ale také nové heslo do vstupního terminálu. Ten se nachází dole v přízemí v malé místnosti hned za recepcí. Myslím, že se vyplatí tam dojet. Somračce dejte pár drobných. Jenom tak ze zvyku. Po šikmých kovových roštech vběhněte do chodby přes uřvaný alarm a modré laserové pole. Je tu celkem husto! Vejděte vlevo do místnosti s mečem, odkódujte ochrannou obalovou vrstvu a seberte Dračí meč. V rohu místnosti můžete ještě po stisknutí tlačítka poklábosit s Waltonem Simonsem. Dojděte zpět do chodby a vystoupejte po dalším kovovém roštu až na střechu. Alarmu si již nevšímejte, umlkne záhy sám. V boční místnosti si přivolejte výtahovou plošinu a sjeďte dolů. Přeskočte na podestu se žebříkem a po dalším žebříku slezte na pevnou zem. Vyjděte na plácek za deaktivovaným bojovým botem. Projděte kolem něho a zabočte vpravo. Známou cestou kolem lítaček se vraťte do předchozí mise.

HONG KONG: WATERWAYS

Vylezte z podzemí a zabočte vpravo. Dojděte až k hořícímu sudu a sejděte k vodě. Hupsněte do ní a plavte ve směru projíždějící bárky. Prvním tunelem zahněte vpravo a potom opět vpravo ke schodišti vedle plovoucí bojky. Vyjdete nahoru a přejdete dřevěnou lávku. Potom už jenom zabočíte vlevo do podchodu.

HONG KONG: MARKET

Vylezete z podchodu a zabočíte vlevo. Před hlídkující dvojnožkou zabočíte vpravo a ve výklenku pokecáte s Gordonem Quickem. Potom dojdete ke známé prodavačce novin a nasměrujete to do podzemí ve směru neonových šipek „Lucky Money".

HONG KONG: LUCKY MONEY CLUB

Přes krytou lávku a špinavou vodu projdete velkým vestibulem k pokladně klubu. Záhy zjistíte, že bez placení to nepůjde. Po složení celkem směšné částky se vám rozevřou dvoukřídlé dveře do samotného baru. Středovým zatočeným schodištěm nebo po schodech vzadu dojdete k baru a za ním chodbou do podzemí k bednám. Vstoupíte do místnosti s pěti chlapíky. Zde otevřete červené lítačky. Přes malý mostek konečně dojdete k Max Chenovi. Po rozhovoru se strhne v baru menší přestřelka, do které se můžete vhodně zapojit (i zapotit). Potom vyjděte z baru. Cestou stojí za povšimnutí prosklená místnost po vaší pravici. Je tam spousta dobíráků a jeden náboj na rozbití skla za tu pastvu přeci obětujeme (nebo kudlu nó)!

HONG KONG: MARKET

Dojděte si do výklenku ke Gordonu Quickovi pro další přístupový kód. Potom odkódujte dveře za ním. Projděte přes nádvoří a vejděte do objektu. Seběhněte vpravo po schodech a otevřete si dveře do dlouhé chodby.

HONG KONG: TONG'S BASE

Projdete do sklepení s bednami. Potom vlevo na zdi zaktivujete tlačítko a otevřete tajný vchod. V další místnosti pohovoříte s hledaným Tracerem Tongem. Z protějšího stolu seberete „nano-key". Chodbou dál seběhnete až do jakési arény se světélkujícím žlutým světlem uprostřed. Vstupte na něj a prodělejte proces, při kterém vám bude odstraněna samozničující záhuba z vašeho těla. Potom se vraťte do místnosti, kde jste sebrali „nano-key" a vejděte do vedlejší kontrolní místnosti. Tracer Tong vám sdělí nové heslo a přístupový kód. Vrátíte se do předchozí lokace.

HONG KONG: MARKET

Projděte přes tržiště známou cestou k baru „Lucky Money". Sejděte po schodech a na první podestě odkódujte výtahové dveře. Nastupte a vyjeďte nahoru.

HONG KONG: VERSA LIFE

Od výtahu vyjděte do prvního mezipatra a prohoďte pár slušných slov se sekretářkou. Při této příležitosti jí nakoukněte přes rameno do datové modré krabičky na stole. Z terminálu vylousknete nový přístupový kód. Potom zamiřte ke schodišti. Naproti němu vstupte do kontrolní místnosti, kde z jedné krabice vytáhnete heslo, které můžete docela v klidu použít na počítače v 1. patře. Ve druhém patře potom chvíli poklábosíte s chlapíkem v bílé košili s červenou kravatou. Po spojovací lávce projděte do zadní počítačové místnosti k zakódovaným dveřím. Použijte již známý přístupový kód. Výtah vás už dopraví dál.

HONG KONG: MJ 12 LAB

Z výtahu projděte po naleštěné chodbě. Na jejím konci zabočte vpravo na schodiště. Nejprve vstupte do kontrolní místnosti s vojáky. Zatím se tváří celkem přátelsky. Horší to bude, až budete loadovat z terminálu. V počítači otevřete ve všech sekcích, co se jenom dá. Projděte do zadní místnosti a otevřete malou skříňku s dalšími přístupovými kódy. Vyběhněte ven z místnosti a namiřte si to na WC. Vzadu objevíte zamřížovaný vlez do vzduchotechniky. Vlezte dovnitř a prolezte až na druhou stranu do pokoje s hlídkujícím samopalníkem. Ze stolu si dovolte sebrat „nano-key". Potom projděte chodbou k výtahu. Vyjdete u monumentu v podobě lidské ruky. Z boku si odkódujete tajný vlez do podzemí a vstoupíte tam. V první místnosti seběhněte dolů a ve středovém sloupu vyjeďte na malé plošině nahoru. Hackněte si do počítače a předvolte nastavenou hodnotu. Záhy obdržíte jiný úkol. Vraťte se na začátek mise k výtahu a zajeďte do předchozí úrovně.

HONG KONG: VERSA LIFE

Tuto úroveň pouze přeběhněte k výtahu a zajeďte ještě o kolo zpět.

HONG KONG: MARKET

Vyjděte z výtahu a vyběhněte po schodech na tržiště. Nyní navštívíte chrám. Je to červená budova naproti výklenku, kde jste pokecali s Gordonem Quickem. Uvnitř chrámu naleznete sochu sedícího Budhy. Znovu zde poklábosíte s Gordonem a potom se odeberete do baru Lucky Money navštívit šéfa dračí hlavy.

HONG KONG: LUCKY MONEY CLUB

Max Chena najdete u barového pultu hned v prvním patře klubu. Lenoši nechť tento sekundární úkol raději vynechají.

HONG KONG: MARKET

Zajděte do podzemí za Tracerem Tongem. Kdo si nepamatuje cestu, nechť se v návodu vrátí o kus zpět.

HONG KONG: TONG' S BASE

Už jste u Tonga? Dobrá! Pokecejte a zase odejděte do výtahu na mezipodestě v úrovni „Market".

HONG KONG: MARKET

Hurá do výtahu!

HONG KONG: VERSA LIFE

Vylezte z výtahu a raději hned překvapte obludu, jinak to udělá za vás. Vyběhněte známou cestou do druhého patra a šup do dalšího výtahu.

HONG KONG: MJ 12 LAB

V naleštěné chodbě hned za výtahovými dveřmi vás přivítá docela slušná obluda. Teď se ukažte! Po její destrukci seběhněte do podzemí k monumentu v podobě lidské ruky. Proběhněte osvětlenou chodbou a zabočte vpravo. Hlídkují tu hned dva giganti. Projděte proskleno u lávku k výtahu do levelu 2. Kód máte od Tonga, takže hurá do inventáře s rozhovory.

HONG KONG: NANOMANUFACTURING

Z výtahu vyjděte do chodby. Zvedněte půlku odklápěcího roštu v podlaze a slezte do chodby pod vámi. Odblokujte soustavu dveří v další chodbě a z ní vystoupejte po krátkém schodišti do místnosti s modrým stropem. Zde v terminálu přehodíte navolené údaje a odblokujete soustavu červených dveří před vámi. O tuhé nepřátele tu není nouze, takže používejte zbraně těžšího kalibru. Vraťte se po schodech a seběhněte dolů k ochrannému modrému laserovému poli. V místnosti až na jejím konci potom vpravte do terminálu virus. V boční místnosti po vaší pravici proveďte totéž. Potom se vydejte úzkou chodbou a za prvním rohem slezte po žebříku na kovovou plošinu k reaktoru. Následuje další žebřík a jste na pevné zemi. Naleznete tu i uzdravujícího bota. Dole se s vámi nečekaně utká sympatická žena v červenozlatém obleku, se kterou jste se již ve hře setkali (jen zalovte v paměti). Dojdě-

te k ovládacímu panelu a vložte kód. Proběhne reakce a vás začnou nahánět hned dvě dotěrné elektrizující obludy. Seskočte na samotné dno reaktoru a potom jedním kulatým otvorem ještě níž. Jedním z válců se dostanete do podvodního tunelu. U potápěče se nadechněte a plavte dál. Potom svislým potrubím vyplavete do místnosti, kde na plošině seberete „multitool" a „nano-key". Podřep a už upalujte ven!

HONG KONG: WATERWAYS

Vylezte trubkou do kanálu ve Waterways a dojděte do mise Market.

HONG KONG: MARKET

Opět navštivte Tracer Tonga.

HONG KONG: TONG' S BASE

Rozhovorem s Tongem plníte úspěšně misi.

HONG KONG: MARKET

Na dvorku už na vás čeká helikoptéra, tak nezdržujte.

HELL'S KITCHEN

A je tu známé přistání na ještě známější střeše. Nejprve samozřejmě slezte dolů. Dole na ulici se nevyhnete bitvě, takže ještě před vstupem na určené místo doporučuji navštívit i soukromou kliniku k nezbytnému doléčení. Cestu ze střechy můžete volit samozřejmě i přes hotel, koneckonců každá lékárna se hodí. Pokud zvolíte přímou cestu ze střechy po žebříku až na zem, zabočte hned do dveří před vámi. Zavedou vás přes otlučenou chodbu do baru. Pokláboste se sedícím Harleyem a dozvíte se další věci. Opusťte bar a v soukromé klinice sejměte Joa Greena. Vyjděte z kliniky a budete hledat objekt s nápisem „Osgood a synové". Najdete však jenom rozvaliny s urvanou cedulí na silnici. Zde u dvou hořících sudů pokecejte se Stantonem. Mezitím očekávejte nový přísun čerstvých vojáků do města. Proveďte rychlou akci a potom vylezte po žebříku k vašemu vrtulníku a opusťte střechu.

BROOKLYN NAVAL SHIPYARDS

Z ohraničeného prostoru prolezte přes odklopenou mřížku v rohu u země. Na malém plácku u popelnic pokláboste s hlídkujícím vojákem. Záhy na vás stráž ní vystartují. Pokoste je a pěkně oberte. Využijte otevřených vrat na vedlejší prostranství a proběhněte tam, jinak se budete do této lokace muset dostat přes kanály. Zabočte hned vlevo a projděte úzkou uličkou mezi zdí a sousední budovou. V ní potom v kovovém šuplíku naleznete nový přístupový kód a v nástěnném terminálu odblokujete vše, co se dá. Potom se kousek vrátíte a vstoupíte do veliké haly s bednami. U občerstvovacích strojků vložíte do terminálu heslo a opět odblokováváte. V místnosti se záchodky najdete v zadní kóji další přístupový kód a v místnosti hned vedle vypněte v nástěnném terminálu další bonzácké kamery. Vylezte na rampu nad vámi a rozbijte bedny. Arzenál je třeba doplnit! Nyní vejděte do sousedního hangáru, který střeží boti. Ve velící kabině potom na ovládacím pultu otevřete garážová vrata 1 – 3 a seberete munici. Vraťte se zpět do první haly a z rampy, kde jste před chvílí v bednách rabovali, přejděte na propojovací most. Skočte vpravo dolů. Projděte až na plac a za hlídkujícím botem zabočte vlevo mezi bedny. Dalšího plechového krasavce budete muset nejspíš skolit. Jak se teď hodí rakety z beden ze skladu! Zabočte do kontrolní místnosti dole pod vysokou kovovou konstrukcí a vyjeďte s připravenou plošinou nahoru. V horní místnosti seberte ostřelovačku s náboji a na panelu zatlačte červený spínač. Sjeďte dolů. Vyjděte ven a po krátkých schodech vystoupejte na malou rampu. Odkódujte dveře a račte vstoupit. Ještě před vstupem do další úrovně v malé boudě u hlídkujícího bota otočte ovládacím kolem.

NAVAL ASSEMBLY BUILDING AND SHIP

S pomocí svého lockpicku otevřete dveře a ve strážnici v terminálu vypněte všechny kamery. Seberte nový kód. Tento kód případně naleznete i ve druhé plechové skříňce před toaletami. Nyní seběhněte na rampu se sudy. S pomocí kódu si v terminálu sklopte přístupovou lávku na loď. Vstupte na plavidlo a prošmejděte zde všechny kajuty. V jedné místnosti s mikroskopem seberte „Ambrosia Vial". V horní místnosti s uzdravovacím botem seberte „nano-key" a další přístupový kód. Je tu taky dost zbraní. Vyjděte do nejvyššího patra. V jedné z místností seberte opět „nano-key" a další přístupový kód. Ten použijete hned v místnosti vedle. Sbírejte vše, včetně nového kódu a hesla pod postelí. Další přístupový kód získáte v elektronické laboratoři ve II.patře, kam se lze dostat přes kanály vzduchotechniky. Touto cestou se po žebříku dostanete i do všech uvedených místností. Potom seběhněte dolů do podplubí. S pomocí svého žlutého pouzdra a „nano-key" otevřete pancéřové dveře.

SHIP LOWER DECKS

Po schodech naklušte dolů do strojovny. Pod schodištěm zabočte vpravo a na konci bloku opět vpravo. Na sloupu uvidíte známé kódovací zařízení, s pomocí kterého vysunete kovovou lávku nad vámi. Po ní se dostanete do místnosti s krátkým žebříkem. Vylezete do centrály a postřílíte trojici dotěrů. V nástěnném terminálu potom provedete obvyklou úpravu. Potom se vrátíte zpět pod schodiště a přes malou propojovací místnost přejdete do sousední chodby. Zabočíte vpravo a na konci chodby zaplujete do místnosti. Zde přehodíte v terminálu chod čerpadla. Vyjděte ven a běžte na opačnou stanu. Na konci chodby spatříte elektrikáře s energetickým botem. Doplňte si. Pokláboste a seberte „nano-key" s „multitoolem". Potom pokračujte do malé místnosti se žebříkem a přes červeně osvětlenou chodbu do haly s vrtulníkem. V domečku pod ním najdete na posteli další přístupový kód. Nyní musíte narušit 5 svárů, které drží pohromadě plášť lodi. Jsou to malá čtvercová okénka na stěnách v určitých místnostech. První je hned v hale s vrtulníkem za velkými kovovými bednami. Druhý je v místnosti s elektrikářem, kde nejdříve vypněte dole v podzemí elektrické výboje. Třetí je v místnosti na opačné straně chodby, kde jste přepnuli chod čerpadla, čtvrtý je v sousední hale, kam jste vstoupili hned na začátku této mise a konečně pátý je v téže místnosti. Dostanete se k němu z vedlejší místnosti, kde jste skolili ty tři chlápky. U bedny v rohu vedle postele zde rozbijte okno a vylezte na červené potrubí. Kousek po něm přejděte a dole u beden pod vašima nohama proveďte poslední detonaci. Po úspěšné destrukci rychle opusťte potápějící se loď.

NAVAL ASSEMBLY BUILDING AND SHIP

Seběhněte po můstku lodi až na rampu se sudy. Zabočte vpravo do malé místnosti s dlouhým žebříkem. Nuže, nahoru!

NAVAL ASSEMBLY BUILDING AC SYSTÉM

Běžte pořád za nosem. Projdete přes blikající rotující tunel a dorazíte do místnosti s velikou vrtulí. Vede sem i jiná cesta, ale to není v této hře žádnou novinkou. Vylezte na připravený žebřík a vyčkejte na vhodný okamžik otočení listu vrtule a rychle vyběhněte nahoru. Nemějte lepíky, jde to! Nahoře už jenom zaplujete do kanálu vzduchotechniky.

BROOKLYN NAVAL SHIPYARDS

Myslím, že se docela rádi přivítáte se svým osvědčeným pilotem.

LOWER EAST SIDE CEMETERY

Zamáčkněte tlačítko a správce hřbitova vám přijde otevřít hlavní bránu. Posbírejte si u něj v baráčku pár drobností a dlouho se tu nezdržujte. V zadní části hřbitova otevřete rodinnou hrobku Dowdů. Vstupte do nevábné a zatuchlé krypty. Pokecejte se Stantonem Dowdem. Za schodištěm do krypty potom otevřete tajný vchod a běžte podzemní chodbou. U otevřeného hrobu vylezte po žebříku a vojákům na placu udělte malou lekci. Pokud chcete dobíráky, otevřete hrobky a prošmejděte chodby. Jinak se odeberte do domku správce. V chodbě vlevo na zdi objevíte obraz a za ním tajnou skrýš, kde otevřete dveře do vedlejší místnosti s magnetickým generátorem, který brání Jackovi přistát s vrtulníkem. Jedna detonace a je po magnetickém poli. Následuje další přestřelka a potom už jenom naložení na připravený vrtulník (odpověď 1).

PARIS: DENFERT – ROCHEREAU

Hladké přistání na střeše vysokého domu. Dole na ulici hned hlídkující bot, no potěšpánbůh. Otevřete si malou boudu a z knihy opište další kód. S jeho pomocí sjedete s výtahovou plošinou dolů. Zbytek cesty dolů vykonejte po svých. Dole odblokujte odšupovací vrata. Nyní musíte co nejrychleji přeběhnout přes místnost s vysokou radiací. Použijte ochranný oblek. Pokud ho nemáte ve svém inventáři, docela určitě ho najdete ve stojanu vedle otevřených vrat. Oblek vás sice zcela neochrání, ale přeci jenom zmírní následky vašeho utrpení. V chodbě z energetického bota dočerpejte energii a šup po žebříku do podzemí. Setkáte se zde s několika zelenými obludičkami. Projděte na konec jednoduchého labyrintu chodeb a vylezte po žebříku na čerstvý vzduch. Vejděte do budovy do horního patra a v místnosti vše posbírejte včetně věcí z uzavřené vitríny. V terminálu si otevřete dveře v suterénu. Jsou tu nějaké věci, „nano-key" a energetický bot. Seběhněte dolů a v přízemí rozbijte okno do kanceláře. V místnosti potom rozlouskněte kód. Vyjděte z objektu. Pokud potřebujete uzdravovacího bota, musíte navštívit podzemí po své levici, pokud ne, přeběhněte přes ulici. Oběhněte protější blok spřažených budov a naproti zdi u prázdných květináčů odstraníte přebitá prkna z okna. Prolezete dovnitř a ve vedlejší místnosti slezete po točitém schodišti dolů do bludiště katakomb.

PARIS: CATACOMBS

V katakombách se na prvním rozcestí vydejte vpravo. Projdete chodbou se sloupem uprostřed a u vyskládaných lidských lebek zahnete vpravo. Potom hned vlevo do místnosti se sloupovím. U hořícího sudu o kus dál zatlačíte ve výklenku na cihlu a otevřete tak tajný vchod vpravo. V další části katakomb pokláboste s malým chlapcem. Od chlápka v zelené košili dostanete „nano-key". Další „nano-key" seberete hned ve vedlejší místnosti s červeným polštářem v uzavřené skříňce. Vraťte se do místnosti k výklenku se zatlačenou cihlou. V chodbě před vámi nyní bez problému otevřete další dveře. Projděte do místnosti se sloupem uprostřed. Z odemčené truhly si seberte nové heslo. Potom jděte dál a na rozcestí projděte rovně, dále vlevo. Potom uhnete opět vlevo a v další části podzemí zahnete vpravo do chodby ve směru kamenného náhrobního kříže. Vlezte do díry za ním a prolezte do dalšího střeženého prostoru. Zde u bonzující kamery zabočte do místnosti a vzadu seberte ze stolu „nano-key" a ostřelovačku. Potom se vrátíte zpět až do místnosti před kamenný kříž. Vyjdete do chodby po šikmé rampě a v chodbě vlevo odemknete nový vchod. Dalším sklepením podle nástěnných světel projdete až k otvoru se žebříkem v podlaze.

PARIS: NEAR CHAMPS ELYSSES

Na konci katakomb použijte levý žebřík. Je zadarmo, bez plýtvání lockpicky. Vylezte na ulici a rychle přeběhněte do protějšího výklenku u dvojice zamčených dveří. Až se celá nepřehledná situace trochu zklidní, vyběhněte a zabočte za roh podle modrého informačního sloupu. Za blokem budov zabočte do úzké uličky mezi domy, pokláboste s Leonem a vstupte do objektu č. 13.

PARIS: NIGHTCLUB LA PORTE DE l'ENFER

Vstupte do nočního podniku zřejmě pochybné pověsti. Od jednoho hosta obdržíte odpověď, že Nicolette Du Clare na vás čeká venku u připraveného vrtulníku. Takže zase ven.

PARIS: NEAR CHAMPS ELYSSES

Před samotným odletem dobře zvažte možnost dalších dobíráků v okolních domech. Hold něco za něco. Potom prohoďte řeč s Nicolette a odleťte spolu.

PARIS: CHATEAU DU CLARE

Po krátkém rozhovoru s Nicolette oběhněte dům a vzadu odstraňte přebitá prkna. Potom vstupte do objektu. Hned v první místnosti seberte „multitool". Prozkoumejte nejprve důkladně celé přízemí a opět berte co se jenom dá. V místnosti s krbem si přisuňte křeslo a s krbu seberte „nano-key" a „multitool". Nyní se vydejte o patro výš a proveďte tam obdobnou čistku. V koupelně naleznete další „nano-key" a v chodbě na stolku u lampy taktéž. Nyní se vraťte do přízemí a zajděte do kuchyně. V rohu místnosti nasedněte ve výklenku na servírovací výtahovou plošinu a vyjeďte do horního uzamčeného pokoje. Nádherná čórka! Ve skříši za obrazem najdete nové přístupové heslo. Vraťte se do kuchyně a sejděte po schodech k zamčeným dveřím. Některým z osvědčených způsobů je otevřete. Nejlépe se jeví „nano-key" (máte jich teď posbíráno habaděj). Vejděte do sklepení a v jedné místnosti zatlačte na zlatý svícen na zdi. Vida, tajňáček jak vyšitý. Nezdržujte se a šup tam. V jedné místnosti zde odstraníte prkenný zátaras a vystoupáte po schodech k tmavé místnosti, kde v nástěnném terminálu změníte navolený režim. Potom rozbijete další prkna a přehodíte data v terminálu. Po obdržení obvyklé zprávy zobrazené v levém horním rohu vašeho monitoru prohoďte řeč s Nicolette a obdržíte „nano-key". V zadní části místnosti si ještě doberte energii a vraťte se zpět do domu. Vyjděte ven a proběhněte labyrintem zdí a průchodů před vámi a na konci seběhněte po schodech do podzemí. V polozatopeném kanálu se vydejte ve směru světel.

PARIS: KNIGHTS TEMPLAR CATHEDRAL

Dobrouzdáte až na konec podzemí. Vyšplhejte po žebříku na čistý vzdoušek. V rohu si zapůjčete malou bednu a postupně vyskákejte až na parapet okna Rozbijte ho a vlezte dovnitř. Po šikmých trámech vylezte do horního patra a se stolku se zrcadlem seberte „nano-key". Potom buď v místnosti rozbijete okno a na úkor zdraví skočíte na ulici nebo se na ulici dostanete cestou zpět přes odemčené mříže. Na ulici se vydejte do kopce a schovejte se před hlídkujícím botem do podloubí. Potom ve vhodném okamžiku vyběhněte dál. Přejděte přes kamenný most a v bráně před nádvořím katedrály se zastavte. Je tu dost načuřených botů, takže opatrně. Přeběhněte ke hnědým dvoukřídlým dveřím vpravo nad čtyřmi schody. Způsob jejich otevření ponechám na vás. Vnikněte do katedrály. Projděte přes vstupní modlitebnu do zadní chodby a potom nahoru po schodech. V předposledním patře zabočte vlevo do knihovny a seberte „nano-key". Odtud seběhněte o patro níž. Na stole se na vás směje další „nano-key" a hned z vedlejší místnůstky vylousknete důležité přístupové kódy. Potom se přes knihovnu vraťte na hlavní schodiště. Navštivte nejvyšší patro. Přeběhněte po spojovacím mostě do protější sekce katedrály. Z druhé podesty odbočíte vpravo a dolů po schodech. Ve spojovací chodbě budete míjet výklenek se zakódovanými dveřmi. Nejprve však vyběhněte protější rameno schodiště a zabočte vlevo. Na rozcestí vstupte do pokoje vpravo, kde vzadu u zdi v nástěnném terminálu zrušíte hlídací očko kamery. Nyní se vydáte zpět k zakódovaným dveřím. V místnosti dole pod schody však nejprve vypněte poplašné zařízení. Určitě se vám vyplatí

rychle přeběhnout k zadnímu terminálu a povypínat kamery. Potom si v klidu nafasujte. Vyjděte ven a hned zabočte vlevo. Na rozcestí potom vpravo do hlídané místnosti. Odkódujte a běžte dál. Seběhněte dolů po schodech do podlouhlé místnosti se sloupovím. Zde na vás vystartuje Gunther Hermann. Budete ho muset odpravit. Kdo z koho? Po krvavé řežbě potom přehoďte údaj v terminálu a na opačné straně pokláboste s Waltonem Simonsem. Zbývá vám už jenom dostat se ke stanici metra. Vyjděte ven z katedrály, opět přeběhněte po kamenném mostě, a průjezdem vpravo dolů po schodech do podzemní stanice.

PARIS: METRO STATION

Konečně ve stanici. Ve vestibulu zabočte do pravých dveří a seběhněte po schodech až ke kolejišti. Toby Atanwe čeká na odpověď č.1.

PARIS: MORGAN EVERETT'S HOME

Nezvyklý začátek mise je rozhovor s Tobym. Prozkoumejte interier a nezapomeňte na malém záchodku za ložnicí sebrat „nano-key". Z ložnice projděte přímo do protějších otevřených dveří. Tunelem podél blikající zářivky běžte dál po krátkých schůdkách až na rozcestí, kde vydáte nejprve rovně. Pohovoříte s Morganem Everettem a obdržíte „nano-key". Potom se vrátíte na rozcestí a vydáte se opačným směrem do místnosti s Alexem Jacobsonem. Rozhovor! Hned v místnosti vedle docela určitě uvítáte uzdravovacího bota. Potom se vydejte zpět do horních prostor. V počáteční místnosti jedny těžké dveře a vzhůru po schodech na střechu. Je tu přeci vrtulník!

VANDENBERG: COMMAND

Po příletu dostanete od ženský nový přístupový kód. Ze střechy se trochu porozhlédněte po okolí a případně hned vykoste své nepřátele dole na placu (jestli máte čím). Potom otevřte dveře a seběhněte po schodech. V nástěnném terminálu vypněte kameru. Vejděte do místnosti a hned vylezte po žebříku na kovový rošt nad vámi. Nad hlavami vojáků zmizíte do výtahové šachty na strop výtahu. Pokud si chcete zabojovat, jděte přímo do sousední místnosti k výtahu. Sjeďte na střeše výtahu o patro níž. Proskočte skrze mřížku do místnosti. Zabočte vlevo do zadních dveří. V jedné místnosti zde odkódujete číselník a potom prolezete mřížkou u podlahy pro „nano-key". Vrátíte se zpět do haly a projdete k čelním dveřím. V místnosti střežené kamerou a dvěma kulomety rychle zaběhněte vpravo na schodiště a ukliďte se do nejvyššího patra. Z místnosti s velikým globusem skočte do uličky pod vámi. Zlikvidujte vojáky a vytáhněte od Stacy Webberové nové heslo. V příručním skladu v zadní místnosti obdržíte ještě jedno heslo. Potom otevřete dvoje prosklené dveře a v sousední místnosti s problikávajícím výbojem v terminálu převolíte hodnoty. Vrátíte se zpět k vypnuté kameře a dvojici umlčených kulometů. Ochranné červené laserové pole v chodbě prostě jenom ignorujte. Vyjdete přes dvojici prosklených odšupovacích dveří na volný plac. Zabočíte vpravo a u tří žlutých kontejnerů provedete na prvním kontrolním panelu celkem jasnou úpravu a máte sekundární úkol splněný. Vrátíte se k odšupovacím dveřím a odtud zamíříte do prvního hangáru vlevo. Otevřete dveře a šup po schodech nahoru. V jedné z beden naleznete tolik potřebné náplňky do raketometu. Projděte chodbou za dvěma zagarážovanými boty a zničte je. Potom si musíte poradit i s těmi otrapy venku. Dokud je všechny nezničíte, nedostanete se ze základny. Až padne i ten poslední, otevřou se vám zadní dveře do sekce „Comm 01". Projdete do zadní místnosti s kočkou, otevřete poklop a dolů.

VANDENBERG: TUNNELS

Hned na začátku tunelu vás překvapí elektrizující pavouk. Zničit. Za výklenkem proveďte známou úpravu v terminálu. Už bych se divil, že by tu nebylo bonzácké očko. Projděte na konec chodby k modrým laserům a odblokujte je. V opačném případě se připravte na útok dvojice pavouků. Vstupte do červeně osvětlené chodby. Nejprve otevřete kryt vzduchotechniky dole u země a prolezte až k další mříži. Skočte do vody a prozkoumejte polozatopenou místnost s generátorem. Na dně najdete „nano-key". Až se nabažíte potápění, proplavte propojovacím tunelem ke schodišti a zalapejte po dechu. A už jste zase v chodbě u bonzáckého očka. Hurá do červeně osvětlené chodby! Tentokráte otevřete dveře do radioaktivní místnosti a rychle jí proběhnete. Kdo nemá v inventáři ochranný oblek bude mít asi problémy. Na konci místnosti otevřete další dveře a jste venku. Proveďte očistu a trochu se porozhlédněte. Potom seběhněte po vedlejším schodišti a zabočte do chodby s modrými lasery. Ve svistu kulek proběhněte k dalšímu schodišti. V místnosti si na kontrolním panelu pomocí zvoleného tlačítka č.3 vyvezete plošinu do horní polohy. Potom musíte zpět kolem dotěrného kulometu. Přeběhněte po lávce a v chodbě oberte chlápka o „multitool" a hned vedle seberte „nano-key". Ve výklenku už na vás čeká žebřík.

VANDENBERG:- COMMAND

Otevřete si dveře na známé místo. S pomocí výtahu se dostanete do II.patra, kde přeběhnete kovovou propojovací lávku k zamčeným dveřím. Ještě že sbíráte klíče!

VANDENBERG: COMPUTER

Do terminálu ani lézt nemusíte a raději hned proběhněte ke schodišti. Vydejte se dolů a dojdete až do místnosti s energetickým botem. Trochu si pokecejte se Samem Carterem, ale hlavně dole u terminálu s Garym Savagem. Prozradí vám přístupové heslo do jednoho terminálu. V místnosti s probleskujícími výboji potom seberte se stolku za dveřmi „nano-key". Vstupte do místnosti a tlačte stolek před sebou. Použijte ho jako částečnou ochranu před výboji. V zadní podlouhlé místnosti potom výboje vypněte. Vedle si stisknutím tlačítka na stěně přivoláte výtahovou plošinu a vyjedete o patro výš. Další výboje vypnete v terminálu. Sjedete dolů a v kontrolní místnosti s energetickým botem nejprve pokláboste s Bobem Pagem a potom s Garym Savagem. Potom se vraťte na úplný začátek mise a o jedno kolo zpět.

VANDENBERG: COMMAND

Výtahem sjeďte do jedničky. Vyběhněte z budovy přes známé odšupovačky a proběhněte mezi hangáry k protější zdi. Zde zabočte vlevo do brány a dole už uvidíte Jocka s připravenou helikoptérou. Před odletem ještě u závory promluvte s Tracer Tongem.

VANDENBERG: GAS

Vydejte se ke dvěma bezdomovcům u hořících sudů. Pokud se na to cítíte (zejména finančně), můžete si něco koupit. Stejně to bude zřejmě nějaká čórka. U mrtvoly za povaleným sloupem seberte „nano-key". S jeho pomocí se dostanete do malé boudy na začátku mise. V domečku potom otevřete mříž a vstoupíte do kanálu. Záhy vylezete po žebříku do dřevěné ohrady s dírou u země. Prolezte ven a hned sejmete hlídku. Potom přejdete na sousední prostranství k cisterně. U objektu zde seberete „nano-key". Naleznete zde již mrtvou Tiffany. Nezbývá než se vrátit k helikoptéře. Naleznete ji na plácku hned za další ohradou.

NEW WEST COAST: SUB BASE

Proběhněte pokud možno nepozorovaně za hlídkujícím botem. U sloupu sejměte stráž a seberte od ní „nano-key". Otevřete dveře a ve sloupu po dlouhém točitém schodišti vystoupejte až nahoru k příčné kovové lávce. Zabočíte vlevo a v místnosti za bednami odklopíte poklop. Slezete po žebříku a dole v místnosti otevřete malou mřížku na kanálu vzduchotechniky. Prolezte do další místnosti, kde vám Dr. Pinkerton sdělí další heslo. Jděte do vedlejší místnosti a po žebříku slezte do chodby propojovacího mostu. Na druhém konci je další žebřík. Vejděte do čtvercové místnosti se dvěma hlídkujícími kulomety a s vodní hladinou se vstupem do moře. Otevřete pancéřové dveře na můstek a přejděte do dalšího modulu oceánské laboratoře. Výtahem sjeďte dolů. V chodbě v nástěnném terminálu vypněte kamery. Dorazíte do místnosti kde vám mladá doktorka prozradí heslo. Pokud by jste ji omylem v přestřelce sejmuli, objevíte heslo na pojízdném stolku z datové krabičky. Nyní nahlédněte do počítačového terminálu. Přehoďte údaje a potom vystoupejte po schodech o patro výš. Chodba vás dovede ke dvojici miniponorek. Jednou z nich se přepravíte do následující mise.

NEW WEST COAST: OCEAN LAB

V nástěnném počítačovém terminálu nejprve opět přehoďte údaje. Potom vystoupejte po kovovém schodišti až nahoru. Vejdete do místnosti s hlídkujícím kulometem zavěšeným pod stropem. U dveří si opět trochu pohrajte s terminálem. Otevřete pancéřáky do chodby. U kovové bedny zabočte vlevo a u mrtvého vojáka seberte „nano-key". S jeho pomocí potom snadno otevřete dveře v chodbě s bednou. V další místnosti zlikvidujete dvě zelené obludy a po žebříku slezete do místnosti pod vámi. Myslím, že jeden čistkový granát před samotným vstupem do vodičky je tu zcela na místě. Otevřete dveře do polozatopené chodby a proplavte do další místnosti. Zde si trochu posviťte a na dně si přečtěte přístupový kód. Potom plavte do předchozí místnosti se žebříkem a u plovoucí bedny si odkódujte dveře. Projděte skrz malou místnost s probleskujícím výbojem. Z krabičky vedle terminálu nezapomeňte opsat nové heslo. Běžte dál do podzemní šoty s kolejištěm. Vpravo si odskočte do velící místnosti pro „nano-key" a potom ve štole otevřete další dveře s pomocí vašich inventárních lockpicků. Tmavou chodbou přeběhnete k pancéřovým dveřím, které vás zavedou do další části oceánské výzkumné laboratoře. Ve výklenku slezte po žebříku a v následné kulometné palbě proběhněte do výtahu. Necháte se odvést hluboko do podzemí a potom běžíte dál.

NEW WEST COAST: OCEAN LAB UC

Přiznám se, že se mi na odstranění modrých laserových zábran nechce moc plýtvat drahými věcičkami ze svého inventáře. Použijte lockpick a otevřete mříž vzduchotechniky u podlahy. Prolezete až k žebříku a po něm se vydáte do dalšího ramene ventilace. Na prvním rozcestí odsunete mříž v podlaze a rozbijete větrák. Destrukci provedete tím, že párkrát střelíte do krátké kovové tyče nad ním. Uvolněným otvorem proskočíte do místnosti za modrými lasery aniž by jste vzbudili něčí pozornost (konečně opačný postup si můžete vyzkoušet sami, stačí o lasery trochu zavadit). V klidu se přesunete chodbami s unikající párou do prostorné haly. Pavoučka poutníčka raději nedrážděte a nepozorovaně ho obejděte až k výtahové plošině u zatopené části místnosti s probleskujícím výbojem, kterou si nejprve musíte přivolat. Vyjedete nahoru do kontrolní místnosti. Pozor na kulometná hnízda ve výklencích na obou stranách. V nástěnném terminálu před vámi zaktivujte vysunutí mostu. Potom přeběhněte do protější sekce. Energetický bot vám určitě dosela rád doplní energii. Přehoďte údaj v dalším terminálu. Nyní je vaším úkolem setkání s Garym a Jockem. Sjeďte s výtahovou plošinou dolů k pavoukovi. Mimochodem, existuje jeden způsob jeho elegantního odpravení, ale ten se samotným dějem přímo nesouvisí, takže se ho ode mně nedozvíte. Ve výklenku u teleportu pokládejte s Bobem Pagem. Potom se přes sousední místnost vrátíte do předchozí úrovně.

NEW WEST COAST: OCEAN LAB

Vyjeďte s výtahem nahoru a pod kulometnou palbou proběhněte do výklenku k žebříku. Dojděte až k pancéřovým dveřím a vstupte do štoly s kolejištěm. Záluďák Walton Simons vás přivítá po svém, takže mu koukejte pěkně naložit. Potom projděte do částečně zatopené místnosti se žebříkem a zlikvidujte dotěrného potápěče. Vylezte po žebříku a přeběhněte známou chodbou s bednou uprostřed. Potom seběhněte po několikaramenném schodišti k ponorce a odplujte.

NEW WEST COAST: SUB BASE

Mechanika v červené kombinéze si nevšímejte. Projděte povědomou cestou až k výtahu a vyjeďte nahoru. Přeběhněte spojovací most do protější sekce a po soustavě žebříků vylezte až na střechu komplexu, kde na vás čeká vrtulník. Po krátkém rozhovoru se Savagem odlette.

NEW WEST COAST: MISSILE SILO

Hned na začátku obdržíte nový přístupový kód. Dejte si majzla na ostřelovače na hlásce a snažte se být pohotovější. Na volném placu kolem ohrady budete také snadnou kořistí pro rychlé dobrmany, takže buďte stále ve střehu. Dojděte do malého přízemního domku (pravděpodobně strážnice) a vyřiďte tříčlennou hlídku. Seberte „nano-key" a vyjděte do horního patra. Po spojovací lávce přejděte do sousedního komplexu za ohradou. Seskočte na zem a zabočte hned doprava do otevřených dveří. Mřížkou u podlahy prolezte do sousední místnosti a hned vedle seberte s regálu „nano-key". Vraťte se zpět a vyběhněte po schodech. Z horní místnosti se přesunete po další lávce na ochozu do protějšího stavení a po žebříku slezete do místnosti s energetickým botem. Otevřete mříž v podlaze a kanálem vzduchotechniky projdete až na schodiště. Seběhněte dolů k výtahové kleci a do kontrolního panelu vložíte přístupový kód. Totéž provedete ve dvou následujících místnostech. Potom vejdete do chodby s ochrannými lasery. V další místnosti se utkáte s jedním vojákem a s muži v černém. Zabočíte-li do místnosti vlevo a použijete své lockpicky na zamčené dveře, obdržíte z modré datové krabičky nové heslo. Pokud o tyto údaje zrovna moc nestojíte, vydejte se po kovovém schodišti nahoru. V kontrolní místnosti na řídícím panelu s nápisem „Abort" odklopte ochranný kryt a stiskněte tlačítko. Potom v terminálu hned vedle přenastavte navolený údaj. Vraťte se do druhé místnosti za výtahovou klecí a projděte tunelem k odpalovacímu silu s připravenou raketou. S protější výtahovou plošinou sjeďte nejdříve do druhé sekce a odkrouhněte chlapíka v ohrádce vysokozdvižné plošiny nad vámi. Potom vyjeďte do šestky a proveďte obdobnou likvidaci. Vylezte po žebříku a u stropu si otevřete příklop. Jock už na vás netrpělivě čeká.

AREA 51: BUNKER

Hned po přistání rychle vypadněte z vrtulníku a zašijte se mimo zorné pole snipera na věži. Věřte, že nevěští nic dobrého. Potom se snažte najít příhodnou pozici a střelce zničit. Následně otevřete dveře se střelcem s označením „17 a". Po postranním žebříku vylezte nahoru do věže a v terminálu na středovém sloupu vypněte kameru a otevřete hangárová vrata. Ta se nacházejí na prostranství dole pod vámi s červeným osvětlením. Hlídkují tu dva boti. Sejděte k nim na plac a trochu se tu porozhlédněte. V objektu „Command 24" naleznete „nano-key". Potom vyjděte ven a zajděte do haly vzadu na druhé straně. Před halou s polorozpadlými vraty hlídkuje bot. Až vykosíte nepřátele vylezte po šikmé traverze na střechu a u mechanika v oranžové kombinéze seberte „nano-key". Proskočte do místnosti s energetickým botem pod vámi a hoďte řeč se spojencem. Obdržíte nové heslo. Vyjděte ven z haly a nyní se můžete vydat do prostředního hangáru, kde jste před malou chvílí z ostřelovací věže v terminálu otevřeli vrata. Hned při vstupu vypněte v bočním nástěnném terminálu kamerové očko. V chodbě hlídkují hned dva boti, takže si musíte nějak poradit. Na roz-

cestí nejprve zabočte vpravo. Seběhněte do haly s jezdícím energetickým botem. Vpravo za bednami otevřete dveře do místnosti se žebříkem. Vylezete na střechu a přeběhnete na druhou stranu. Slezete do místnosti a odklopíte žluté víko skříňky. Zde zaktivujte výtahovou plošinu v protější chodbě. Proběhněte tam, sjeďte dolů a otevřete velká pancéřová vrata.

AREA 51: ENTRANCE

Vchod do další sekce je dobře střežen kamerou a přehledně posazeným kulometem u stropu. Pohybujte se proto velmi opatrně. Přejděte přes modré laserové pole a na křižovatce vpravo hoďte řeč s Morganem Everettem, který se zjeví v teleportu. Prozradí vám důležitý kód. Od teleportu se vydejte chodbou vpravo. Dojdete k dobře střežené rampě s energetickým botem. Zde doporučuji využít podzemní propojovací kanál a zejména snipera potom pěkně překvapit zezadu. Na rampě ve výklenku potom otevřete dveře a vstupte do místnosti s bednami. Po krátké přestřelce nastupte na výtahovou plošinu a sjeďte dolů. Sektorem „3" projděte dál.

AREA 51: FINAL

Hned na začátku mise pokláboste s Tracer Tongem z teleportu. Až se vám otevřou dveře, račte vstoupit ! Za vysokozdvižným vozíkem zabočte vpravo a rychle si odemkněte dveře do baráku. Vyběhněte po schodech do nejvyššího patra a všechno vykoste včetně oblud dole pod vámi. Z místnosti s velikým žlutým ovládacím panelem projděte propojovací chodbou do malé místnosti. Zde vylousknete přístupové heslo a vrátíte se zpět, aby jste přehodili data v nástěnném terminálu. V místnosti s krabičkou s heslem se dostanete po žebříku na střechu k dalšímu kódu. Potom seběhněte dolů na plac (tedy pokud jste všechno vyčistili). Vzadu u náplní do reaktoru vejdete do dveří a mezi náplněmi pod vodou najdete na dně nový kód a „nano-key". Nyní zavítáte na rampu dole po vaší levici. Úplně dole pod vámi jsou nyní otevřeny dveře do laboratoře číslo „813". Vstup je dobře střežen dvěma otravnými pavouky. Vejděte do místnosti s aktivní zónou reaktoru. Zastřelte dva mutanty a vzadu vylezte do velína k mechanikovi. Ten vám dá kód od dveří v předchozí místnosti, kde se nachází palivové tyče reaktoru. Chodili jste docela určitě okolo nich, takže hledejte nápis „Aquinas Hub Access". S pomocí přístupového kódu je potom otevřete a vejděte dovnitř. Léčící bot vás docela určitě příjemně potěší. Načepujte si co hrdlo ráčí a hned se budete cítit lépe. V terminálu není nic zajímavého, nuže hurá dolů po žebříku. Hned vás uvítají dva martánci. Zabočte vlevo do propojovacího tunelu a potom sejděte po dvojitém schodišti do „Aquinas Control". Přivítá vás energetický bot. Vstupte na výtahovou plošinu uprostřed obou místností a vyjeďte do trojky. Po lávce dojděte k reaktoru a promluvte s Heliosem. Sjeďte zpět do dvojky a očekávejte, že se teď strhne menší mela. Přes spojovací tunel doběhněte k žebříku a po schodech pořád dolů až k velkému pavoukovi. Toho musíte zlikvidovat. Nyní vám už prozradím trik na jeho efektivní zničení. Ze sousední otevřené chodbičky vezměte bednu s náplní TNT a z lávky šup na pavoučka! Miřte přesně! Potom se vám otevřou veliká vrata do sektoru č.4. Dobře přehodnoťte svůj zbrojní arzenál, vyjděte po schodišti a projděte krátkou chodbou k rozhovoru s Garym Savagem. Potom už jenom pokračujete dál.

AREA 51: PAGE

V laboratoři zabočte doleva k léčícímu botovi. Potom projdete mezi terminály se symboly lidských těl k propojovací chodbě. Zde v nástěnném terminálu přehodíte navolený údaj. Vstoupíte do místnosti se zářivkami. Na druhé straně vejdete do chodby a na jejím konci otevřete další dveře. Dojdete až k zakuklenému Pagemu a prohodíte pár slov. Tentokráte se nebude váš rozhovor odehrávat zrovna v přátelském duchu. Zabočíte do chodby s bednou a vylezete po krátkém žebříku. Potom u vertikálního potrubí otevřete mříž a slezte dolů. Mřížkou proleze k mrtvému mechanikovi a z krabičky vylousknete kód. Potom opatrně otevřete dveře a záhy hned přizvednete mříž v podlaze. Úzkým kanálkem prolezete do červeně osvětlené místnosti. S pomocí tlačítka na stěně otevřete cestu do podzemí. Skočíte do vody a proplavete zalomeným tunelem až na čerstvý vzduch. Vylezete po žebříku a přeskočíte drátěný plot. U žlutého ovládacího panelu zamáčknete tlačítko (Flush Systém). Ve vedlejší místnosti potom otevřete dvoje dveře a vydáte se na nelítostný souboj s obludami. Doporučuji provést destrukci hned prvních dveří vlevo s nápisem „UC Control", kde otočte knoflík. Obludy se přestanou zjevovat z přepravního teleportu ve vedlejší místnosti a zápas se zbývajícími bude pro vás mnohem reálnější. Až je všechny vykosíte, trochu se zde porozhlédněte. Najdete tu první modrou pojistku, kterou odblokujete pomocí vloženého kódu „7243". Potom v rohu místnosti vyběhnete po šikmé rampě a druhou pojistku odblokujete s použitím stejného kódu v radioaktivně zamořené místnosti s blikající zářivkou a energetickým botem. Na témže podlaží se sudem s radioaktivní náplní najdete vzadu v regálu u mrtvého mechanika další přístupový kód. Nyní buď znovu proběhnete skrz radioaktivní místnost a dostanete se o patro výš nebo sem seskočíte z bočního výtahu. Nezapomeňte na cestu přes dlouhý žebřík, po kterém se k výtahu snadno dostanete ! V tomto podlaží můžete stejným způsobem jako dole u oblud zablokovat přísun martánků. Na vyvýšené rampě u mrtvé ženy naleznete heslo. Další pojistka je ve výklenku. Jakmile ji odblokujete, zbývá vám navštívit místo s poslední pojistkou. Ta se nachází za chodbou u dlouhého žebříku. Z chodby potom po krátkém schodišti kolem dvou beden a jste u ní. Naperte do ní známý kód a je to. Následně zlikvidujte dva jezdící roboty a vydejte se kolem koule s Pagem do protějšího výklenku. Zde uzamkněte výron elektrizujících pavouků zásahem v kontrolní místnosti. Potom zabočte do místnosti s léčícím botem. Sejděte po schůdkách a na obou panelech pozapínejte elektrické výboje v uzavřeném válci před vámi. Odkryjete tím přístup k terminálu, kde přehodíte navolený údaj. Naposledy vyjděte ven z místnosti a zahněte hned na kovovou plošinu se žlutým panelem. Zpřístupněné tlačítko zaktivujte.

End transmission…

Jiří Mužík

Nejdůležitější vstupní hesla:

login: SATCOM
password: UNATCO_001

acent: 230023
PIN: 4558

login: NSF 001
password: SMASHTHESTATE

login: JCD
password: BIONICMAN

login: JMANDERLEY
password: KNIGHT_KILLER

login: ETODD
password: SAINTMARY

login: TJEFFERSON
password: NEWREVOLUTION

login: MCOLLINS
password: REVOLUTION

login: NAPOLEON
password: REVOLUTION

login: PDENTON
password: CHAMELEON

login: MJ12
password: INVADER

login: QUEENSTOWER
password: SECURITY

login: JC DENTON
password: SANCTUARY

login: ALL_SHIFTS
password: DATA_ENTRY

login: WALTON
password: SIMINS

login: KZHAO
password: CAPTAIN

login: HELA
password: RAGNAROK

account: 005133
PIN: SALEM008

account: 002639
PIN: ARAMIS01

login: BDUCLARE
password: NICO_ANGEL

login: COMMAND
password: ZEBRA42

login: TUNNEL01
password: OMEGA2a

login: GSAVAGE
password: TIFFANY

login: APINKERTON
password: ANTENNAPEDIA

login: TECH
password: SHARKMAN

login: OCEANGUARD
password: KRAKEN

login: ELDER
password: ARMAGEDDON

login: A51
password: XX15YZ

login: AREA51
password: BRAVO13

login: PAGE
password: UBERALLES

login: ICARUS
password: PANOPTICON

nejdůležitější číselné kódy:

0451	6282	0199	3444	6512	02	9753	83353	0022	8456	1038
2153	4089	99871	324	525	03	65678	4453	34501	8946	6765
5482	4679	989	1997	5878	04	71324	4003	08711	0169	2242
5914	1125	87342	22	55655	0909	83353	222 19 69	5868	4225	7243
9905	2971	1709	06288	01	6655	4453	1942	5690	2001	

BALDUR'S GATE II

KOMPLETNÍ NÁVOD - 1. ČÁST

Baldur's Gate II je opravdu velmi rozsáhlá hra, která vám zabere spoustu času, ale zaručuje i mnoho hodin zábavy. Narozdíl od prvního dílu je Shadows of Amn složitější s ještě větší zásobou vedlejších questů, které se všechny nedají ani popsat v tomto návodu. Budu se proto věnovat jen hlavní dějové linii a některým důležitějším nebo rychlým questíkům.

Nejdříve však pár rad na úvod:

I v druhém dílu si můžete vybrat ze single a multiplayer módu, který můžete hrát i sami. Singleplayer vám dovolí importovat jen jednu postavu z minulého dílu, zato v multiplayeru můžete importovat až šest postav. Při importování budou zachovány všechny vaše vlastnosti i schopnosti.

Chcete-li si vytvořit postavu novou nebo nemáte koho importovat, vězte, že přibyla další povolání – mnich, barbar a kouzelník a další specializace povolání.

Maximum zkušeností, které můžete získat, se posunula až na 2 950 000, které vám umožní dostat se na úroveň 23 se zlodějem nebo bardem, 21 s klerikem, 17 s paladinem, hraničářem, kouzelníkem či bojovníkem a 14 pro druida.

Při přestupu z úrovně na úroveň se náhodně zvyšují životy s rozsahem v závislosti na povolání, proto nezapomeňte hru ukládat a přibude-li životů málo, znovu nahrát. To samé platí pro učení se kouzel ze svitků, kde inteligence určuje procentuální možnost naučení se kouzla.

Cena zboží v obchodě se vypočítává z reputace družiny, charisma vůdce skupiny a počtu kusů zboží v obchodě. Proto se vyvarujte činností, které vám snižují reputaci, jako je zlodějina (pokud se necháte chytit) a zabíjení nevinných občanů (obzvláště pozor na plošná kouzla). Vedením družiny pověřte postavu s nejvyšším charismatem (nejčastěji paladin).

Odlišnosti od prvního dílu:

Jakmile na vás někdo zavolá stráže, nepomohou už schody ani východ z budovy, stráže vás budou sledovat i tam.

Chytrou věcičkou je gem bag, do kterého lze skládat šperky a drahokamy, čímž si uvolníte inventář. Velice pomůže i scroll case, kam zase můžete ukládat svitky.

Chcete-li koupit více předmětů jednoho druhu, stačí na ně dvakrát kliknout a zvolit množství.

Zkušenosti můžete získat i za otevírání zámků a ničení pastí zlodějem, je proto výhodnější je hledat a deaktivovat.

Na rozdíl od dílu prvního, kde jste měli na výběr z asi deseti skriptů, můžete v díle druhém vytvářet i své vlastní skripty pro chování postav. Jak na to vám poradí soubor ScriptCompiler.doc.

Kouzelníci mohou vlastnit i své magické zvířátko, které jim dává různé bonusy včetně životů navíc. Jestliže o něj přijdete, bude to znamenat permanentní snížení životů na polovinu a konstituce o jeden bod.

Další tipy:

Nejvýhodnější způsob boje je boj na dálku. Vybavte proto své postavy luky, kušemi nebo praky. Do druhé ruky jim dejte nějakou zbraň na blízko. Neexistují sice žádné postihy za střelbu zblízka, avšak útočník získává bonus +4 na boj tváří v tvář, pokud střílíte z luku.

Máte-li v družině paladina, nezapomeňte splnit quest, na jehož konci na vás čeká meč Holy Avenger. Meč má vylepšení +5, +10 damage proti chaotickým a zlým postavám, dává 50 % magické rezistence. Pokud s ním bude bojovat jiné povolání než paladin, bude se chovat jen jako „obyčejný" meč +2.

Mluvte se všemi postavami, které mají jméno. Jsou důležité pro hlavní děj nebo vám dají či pomohou splnit nějaký quest. Nesnažte se je zabít, pokud na vás samy nezaútočí, úkol byste nemuseli splnit nebo byste nedostali důležité informace.

Rady pro boj:

Pravidla boje i nepřátelé se odvíjejí od pravidel AD&D, nevíte-li, proti komu bojujete nebo vaše zbraně nezabírají, tak byste popis měli najít v bestiáři AD&D.

Při boji s kouzelníky nebo lučištníky se nesnažte bojovat na dálku, ale rychle k nim přiběhněte a bojujte zbraněmi na blízko.

Po boji ihned spalte těla trollů, jinak budou ožívat.

Všichni golemové jsou velice odolní na magii, různé druhy na různé věci. Je téměř jisté, že na všechny účinkují zbraně +2. Avšak různí golemové jsou imunní proti různým druhům zbraní (slashing, piercing...) stejně jako magie.

Boj s draky je velice nebezpečný. Hru lze projít bez boje s nimi, přijdete však o množství zlata a zkušeností. Vyplatí se mít na sobě čtyři věci, než se do nich pustíte: štít, helmu, dlouhý meč nebo halapartnu. Zakouzlete summon monster a použijte je jako štít. Draci disponují účinným magickým dechem. Ze začátku bude velice těžké je zasáhnout zbraněmi, proto se ujistěte, že vaši mágové znají kouzla jako Magic Missile, Melf's Acid Arrow, Flame Arrow a kněží Holy Smite, Flame Strike, Bolt of Glory. Neúčinnější jsou zřejmě Magic Missile. Buďte také připraveni na to, že draci jsou také zdatnými kouzelníky. Zaručený recept, jak se jich zbavit, je zakouzlit třikrát Cloud Kill a než drak začne sám útočit, měl by být mrtvý.

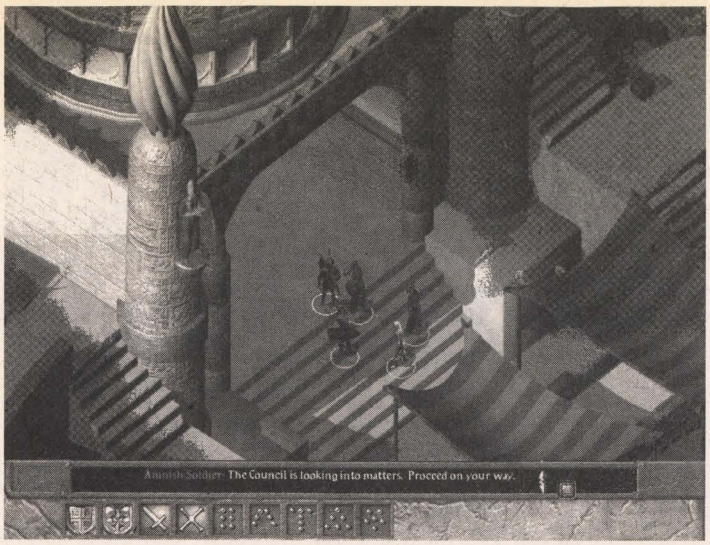
Pro boj s upíry a silnějšími nemrtvými existuje několik zbraní. V obchodě Copper Coronet lze koupit Azuredge a v doupěti upírů se povaluje Mace of Disruption v kaluži krve. Naučte klerika kouzlu Restoration nebo se ujistěte, že s sebou máte pár svitků. Flame Tongue a Bone Club jsou také celkem účinné zbraně proti nemrtvým.

Nyní k vlastnímu dobrodružství.

Kapitola I

Probudíte se vedle Imoen, která vás zachránila z cely. Promluvte si s ní, zjistěte co se stalo a kdo je. Postěžuje si na bolest hlavy a že chce opustit tyto kobky. Souhlaste s jejím plánem a příberte ji do party. Také vám řekne, že v místnosti, ze které přišla, je nějaké vybavení, které by se mohlo hodit.

Nad vaší klecí jsou další dva vězni, Jaheira a Minsc. Promluvte si s Jaheirou. Buďte na ni milí a zeptejte se, co se stalo a kdo je. Jaheira s Minscem jsou další z vašich přátel z prvního dílu. Abyste ji osvobodili, budete potřebovat magický klíč. Zatím ji osvobodit nemůžete, ale Minsca ano. Promluvte si s ním. Bude



chtít osvobodit, ale jeho vězení nemá dveře. Až vás o osvobození požádá, řekněte, že můžete, ale nevíte jak. Bude si myslet, že ho chcete nechat shnít a rozzuří se. Ohne mříže a pokusí se vás zabít, když si uvědomí váš plán a přidá se k vaší skupince.

Teď se potřebujete vybavit a zachránit Jaheiru. Zamiřte do místnosti na východ, odkud přišla Imoen. Stojí tam golem, ale nemá příkaz zaútočit na vás. Můžete s ním promluvit, ale moc se nedozvíte. Prohledejte místnost, stůl, obrazy a truhlu. Vybavte zde svoji družinu. Vezměte klíč a osvoboďte s ním Jaheiru. Také se přidá k vaší partě. Vyzbrojte ji a jděte na jih do chodby vedoucí pryč od cel.

Přijdete do místnosti s velkým strojem uprostřed, který vytváří Lightning Mephity, kteří střílejí blesky. Na severovýchodní stěně malé místnosti je vypínač. Vypněte stroj a Mephiti se přestanou zjevovat. Zabijte je a pokračujte skrz místnost do další chodby, která vede do velké jeskyně.

Vstupte a promluvte si s Aataqahem, až k vám přijde. Buďte k němu zdvořilí a zeptejte se, jak by vám mohl pomoci. Položí vám otázku. Odpovězte, co se vám zdá vhodné dle vašeho přesvědčení. Jakkoli odpovíte, stejně na vás zaútočí. Zabijte potvory, které povolá, nebo jeho samého. Každopádně poté, co zabijete potvory nebo ho vážně zraníte, přestane a souhlasí, že jste člověk, o kterém mu řekli. Také vám řekne, abyste vyhledali Rieleva a nabídli mu „záchranu". Můžete si prohlédnout nádoby se záhadnou tekutinou.

V místnosti naproti si promluvte se slepým golemem a slibte mu aktivaci. Jděte chodbou na západ a zabijte tam gobliní lučištníky. Pokračujte, až přijdete na křižovatku typu T. Jděte rovně do tunelů, kde zahnete na východ. Zabijte vše, co vám zkříží cestu, a vstupte do dveří na konci chodby.

Promluvte si s Rielevem a nabídněte mu pomoc. Vyjměte energetické články z tuby. Prohledejte místnost, hlavně ze stolu seberte aktivační kámen pro golema. Energetické články můžete použít na tuby v místnosti na západ od T. Můžete posílit přežívající bytosti v tubách a promluvit si s nimi. Barel obsahuje nějaké vybavení.

Vraťte se do místnosti s golemem a aktivujte ho. Otevře vám dveře, následujte ho a vstupte. Zabijte strážce a vezměte si klíč Wand of Frost (klíčů je celkem šest). Prohledejte místnost a jděte do knihovny na severozápadě. Zabijte gobliny a Mephita. Můžete si přečíst pár knih. V některých knihách prý mohou být indicie k nalezení výjimečných předmětů.

Pokračujte na severozápad. Narazíte na skupinku Duergarů, to jsou zlí trpaslíci, kteří na vás zaútočí. Pozor na mágy vzadu v místnosti. Prohledejte místnost a těla. Seberte žaludy potřebné ke splnění pozdějšího questu. Nyní zamiřte na severovýchod. Pozor, chodba je zapastěná. Vstupte do místnosti, kde je Cambion. Použijte stroj k osvobození. Zaútočí na vás. Po boji prohledejte tělo. Vraťte se do místnosti, kam jste vešli za golemem. Vstupte do dveří na severovýchodě. Zabijte gobliny a projděte dveřmi na konci chodby. Místnost je chráněna pastmi. Prohledejte ji. Vydejte se na jihovýchod do zahrad. Promluvte si s Dryadami, pokud máte žaludy.

Nyní zamiřte na jih. Celá místnost je chráněna pastmi (i stoly a truhly). Vstupní dveře jsou chráněny poplašným zařízením. Nejdůležitější je dostat klíč z truhly u nohou postele. Jsou zde i drahokamy a jiné věci, pokud se k nim dokážete dostat.

Opusťte ložnici a vraťte se do první místnosti. Jděte na sever do místnosti s teleportem. Aktivujte ho pomocí klíče ze zapastěné místnosti a dostanete se do druhého patra. Přivítá vás Yoshimo, lovec odměn. Nyní je však také vězeň. Přidá se k vaší skupině. Projděte skrz severovýchodní dveře do místnosti, o které Yoshimo hovořil.

Jsou tu čtyři portály, ze kterých se líhnou Mephiti. Nejdříve zničte portály a teprve pak Mephity. Prohledejte místnost. Najdete mrtvého Khalida, přítele Jaheiry z prvního dílu. Za dveřmi na jih je místnost, kde spolu bojují dva kloni. Dostaňte z nich klíč. Jděte na severozápad. Projděte chodbou a zabijte Mephita a Gobliny. Na levé straně místnosti jsou pasti, které deaktivujete pomocí klíčů, které jste našli. Nahoře v místnosti je socha, která schovává klíč.

Horní chodba vás zavede do zbrojnice. Chrání ji Duergaři a mágové. Zabijte je, prohledejte místnost i jejich těla.

Prostřední chodba vás zavede k věznì jménem Frennedan. Osvoboďte ho pomocí klíče v jedné z truhel. Prohledejte místnost i jeho celu. Vězeň se vás pokusí zabít.

Dolní chodba vás zavede k východu z podzemí. Vstupte do místnosti a promluvte se zabijákem. Bez ohledu na to, co řeknete, na vás zaútočí a s ním další. Opusťte místnost směrem na jihovýchod. Na konci zabočte na severovýchod, až dojdete k východu z podzemí.

Nastane bitva, při které Irencius, kouzelník, který vás zajal, zabije skupinu dobrodruhů. Imoen sešle Magic Missile, když se objeví skupina mágů, kteří zatknou Imoen i Irencia. Zajděte na jih na trh a promluvte si s místními. Zde můžete věci nakupovat, prodávat a nechat si je identifikovat. Zajděte do cirkusu, promluvte si se strážným a s dítětem před vchodem a vejděte. Na obyvatele cirkusu bylo sesláno kouzlo iluze, takže vypadají jinak než ve skutečnosti. Můžete odpovědět džinovi na hádanku – princ 30, princezna 40. Ogre Aerie, je jako ogre nespokojená. Slibte jí pomoc. Vybijte nepřátele a promluvte si s džinem, který se zjeví u vchodu. Nejdůležitější úkol je zabít Kalaha v nejvyšším patře. Odměnou vám bude prsten, který zvýší vaše charisma na 18. Do party můžete přijmout elfí dívku Aerie, pokud jí přinesete Ogre's Sword. Vyjděte ven. V jedné z hospod si můžete zabít skupinu dobrodruhů. Opusťte lokaci západní branou.

Přivítá vás Galean Bayle. Řekne, že vám může pomoci najít Imoen a Irencia. Přijměte nabídku a následujte ho do jeho domu. Domluvte obchod a zeptejte se, kde lze sehnat dvacet tisíc. Odpoví, že můžete najít nějakou práci v hospodě Copper Coronet. Vyjděte ven a Galeanův synovec vás k hospodě dovede.

Kapitola 2

Hlavní úkol je sehnat dvacet tisíc zlatých. Musíte splnit několik vedlejších questů, abyste peníze shromáždili. Doporučuji vyřešit dva větší questy, které dostanete v Copper Coronetu – zachránit otroky a zbavit Naliin hrad trollů.

Prozkoumejte chudinskou čtvrť a promluvte si s lidmi (pojmenovanými). Vstupte do hospody. Hospoda je plná dobrodruhů, kteří by se k vám rádi připojili. Nejdůležitější je Nalia, mág/zloděj. Přijměte ji do družiny a v mapě se vám objeví nová lokace. Promluvíte-li si s lordem Jierdanem, dostanete quest, za jehož splnění vám přibude deset tisíc zlatých. Zeptejte se Lehtiana na „jiné" způsoby, jak utratit peníze a budete mít volný přístup do zadní části hospody. Úplně vzadu je strážemi hlídaný Hendak. Až se zbavíte stráží, promluvte si s ním. Nyní zamiřte do východní části hospody. Z jihovýchodní části arény vedou dveře do zvěřince, kde je v mlze schovaný beastmaster. Zabijte ho a s ním i jeho zvířecí svěřence. U jeho mrtvoly najdete klíč od Hendakovy cely. Nejdříve otevřete cely s dětmi po stranách a teprve potom osvoboďte Hendaka, dostanete nějaké zkušenosti navíc. Probojujte se ke vstupu do hospody. Poté, co Hendak zabije Lehtiana, si s ním promluvte. Požádá vás o osvobození ostatních otroků, kteří jsou drženi ve stokách.

Sestupte do stok (vchod je přibližně uprostřed hospody). Zabijte skupinu Goblinů a vejděte do kulaté místnosti vpravo. Až se vypořádáte se slizy, vytáhněte Vallah's hand z díry uprostřed. Chodbou pokračujte dál. Na stěně spatříte viset dva kostlivce, mají u sebe Lover's Ring. V severní místnosti si můžete zlikvidovat pár Myconidů. Pokračujte chodbou na jihovýchod. Na rozcestí se dejte doprava. Narazíte na skupinu koboldů. Po zneškodnění jejich šamana najdete Shaman's Staff. Zajděte za Quallem. Zaútočte na jeho červího mazlíčka a získáte čtvrtý předmět, láhev s krví. V místnosti s trubkami na východě si vyslechněte hádanku. Trubky stlačte v tomto pořadí: třetí (ruka), první (prsten), druhá (krev) a čtvrtá (hůl). Odměnou vám budou zkušenosti a obouruční mluvící meč Lilamcor. V jihovýchodní části mapy je vchod do dalšího patra. Hned jak vejdete, na vás zaútočí kapitán Haegan a jeho skupina otrokářů. Po boji nezapomeňte prohledat kapitánovo tělo, má u sebe pár užitečných předmětů a klíč. V místnosti napravo pobijte trolly a zachraňte malou dívenku. Zničte druhou skupinu otrokářů se dvěma mágy. Prohledejte všechny místnosti a vraťte se do hospody, kde si promluvte s Hendakem.

Opusťte město a vydejte se k hradu Nalie. Hrad je zamořen trolly, takže si připravte kouzla a šípy napuštěné kyselinou a ohněm. V levém dolním rohu mapy má postavenu palisádu kapitán Arat. Promluvte si s ním o situaci a dostanete dvacet ohnivých šípů navíc. Zmíní se i o tajném vchodu do pevnosti, kterým vejdete dovnitř.

V místnosti otevřete tajný východ, zabijte trolly a otevřete druhý východ. Sluha Daleson začne dlouhou konverzaci s Nalií. Urazíte-li ho, ztratíte body z reputace. Až domluví, vydejte se skrz tajné dveře na severozápad. Vstoupíte do místnosti s výhní, kde až sesbíráte všechny tři části palcátu, ho můžete zkompletovat. Ne však dřív! Za dalšími tajnými dveřmi je socha lva s prvním dílem palcátu a prstenem. Projděte patro, vybijte trolly a vyjděte na nádvoří. Zabijte hlídací psy, spusťte bránu a pomozte kapitánovi s hlídkou trollů. Jděte do kuchyně uvnitř hradu a připravte si sušené psí maso. Vyjděte do druhého patra.

Postupte jihovýchodní chodbou do

knihovny, kde vás čeká souboj s kouzelníkem a trolly. Z knihovny seberte klíč a jděte chodbou na severozápad od vchodu. Krb v místnosti je chráněný pastí. Projděte tajnými dveřmi do chodby na jih, na jejímž konci se skrývají další dveře. Za nimi je pár nepřátel a, jak jinak, další tajné dveře. Pokoj uprostřed mapy obývá šermíř Glacias. Najdete u něj další část palcátu. Obejděte přes severní část mapu, vstupte do místnosti s lady Delcií a promluvte s ní. Můžete vstoupit do místnosti s golemy hned, pokud chcete nějaké zkušenosti, nebo počkat až se vrátíte ze sklepa. Pokud jste se rozhodli pro boj, vstupte. Na opačné straně komnaty jsou tři sochy. Ta úplně vpravo má u sebe poslední kus palcátu. Jakmile seberete jiný předmět než palcát, probudí se dva golemové a vrhnou se na vás.

Sejděte do sklepa. V truhle s pastí je schovaný Shield Amulet. V další místnosti pobijte trolly. Nechcete-li bojovat s Umber Hulky a máte u sebe dušené psí maso, dejte ho zlodějovi a schovejte ho do stínu. Projděte s ním do místnosti úplně vlevo a vložte maso do „krmítka". Okamžitě se schovejte do stínů, protože všichni Umber Hulci se seběhnou k masu. V místnosti na východě čeká boss Torgal se svými nohsledy. Až ho zabijete, Nalia se rozhovoří a pak prohledejte místnost.

Jestliže jste zatím nebyli v místnosti s golemy, můžete použít následující taktiku. Vyberte jednoho člena družiny a postavte ho před vchod do komnaty. Zbytek party postavte k východu. Vypijte Oil of Speed nebo dotyčného nějak jinak urychlete. Rychle vběhněte do komnaty a seberte nejdřív zbytek palcátu a pak co budete chtít (ale rychle). Poté doběhněte k východu a s celou partou vyjděte na nádvoří. Pokud jste válečník, Nalia vám nabídne, abyste se stal správcem hradu. Jestliže přijmete, dostanete dalších deset tisíc zlatých z daní.

Mezitím Gaelan svoji cenu snížil na 15 000. Pokud máte dostatek peněz na zaplacení, můžete druhou kapitolu ukončit.

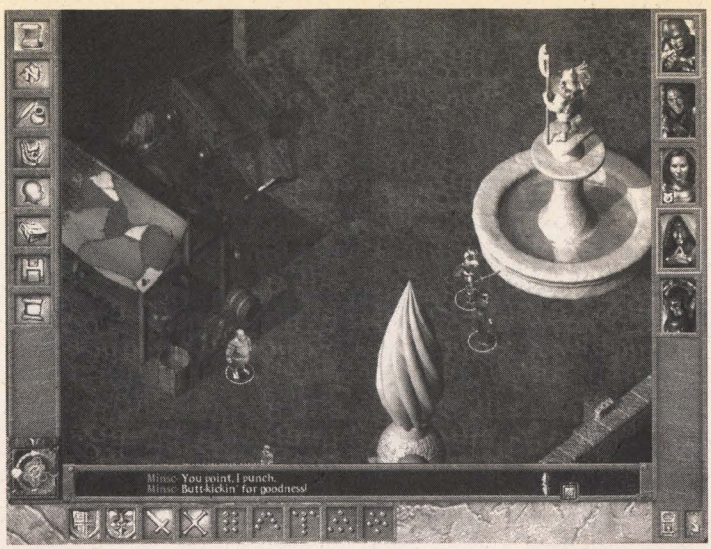
Kapitola 3

Poté, co zaplatíte Baylovi peníze, přesuňte se k dokům. Peníze byly poslány cechu Shadow Thief a vy si můžete jít vyzvednout informace. Na východním výběžku je obchod kováře Cromwella. Když sesbíráte všechny části artefaktů, zajděte sem a nechte ho podívat se na věci, které jste našli. Je-li toto vaše první návštěva doků a v družině máte Yoshima, poví vám příběh o svých problémech, když potkal vůdce Shadow Thief. Navrhne vám promluvit si s ním a věci dát do pořádku. Spustíte subquest, který stojí za to si zahrát, i když nemá přímý dopad na vývoj hry. Zajděte do cechu (vedle Cromwellova obchodu) a prozkoumejte malou oblast u vchodu. Je tam stejná oblast jako ta na severu, ale skutečný vchod do gildy je skrz tajné dveře napravo. Najdete zde i chlapíka jménem Bloodscalp, který, pokud je vaše postava zloděj, vám dá subquest, který určitě přijmete. Na jeho konci na vás čeká něco podobného, jako je pevnost pro válečníka v questu Nalie.

V podzemí najdete Arana Linvaila, který to tu vede a kterému došly vaše peníze. Ačkoli vypadá nedůvěryhodně, nemáte jinou šanci než splnit jeho tři úkoly. Dá vám také dvě užitečné věcičky. Až splníte jeho tři úkoly, tak vás zavede k Imoen.

První úkol je velice jednoduchý. Máte se setkat s členem cechu dole v docích. V noci (začíná mezi devátou a desátou) se dostavte ke schodům v nejjižnější části doků. Zloděj vás zavede dolů po schůdcích, kde bude zabit. Vraťte se k Aranovi a povězte mu, co se stalo.

Druhý úkol. Zajděte do hospody Five Flagon's u Mostu a vypořádejte se s partičkou zlodějů, kteří chtějí zběhnout k soupeřící zlodějské gildě. Chvíli (pár minut?) poté, co je zabijete, se objeví kontakt z nepřátelské gildy, se kterým se měli setkat. Podejte zprávu Aranovi a on vám zadá poslední úkol. Je rozsáhlý a budete v něm honit upíry, nezapomeňte si dřevěné kolíky.



Přesuňte se na hřbitov. Hlavní úkol je vejít do podzemního hrobu a pobít pár upírů. Pozor na jejich kouzlo Level Drain, kterým dokáží dočasně vysát až čtyři úrovně. Kouzlo Restoration nebo jeho svitky je navrátí zase zpátky. Nemáte-li už žádné svitky ani kouzlo, v chrámu v chudinské čtvrti na vás Restoration mohou zakouzlit. V horním patře podzemí je také spousta pavouků.

Můžete zde také potkat tři postavy, které vám dají subquesty. Jestli potkáte Nevina, stačí zabít zombíka, který ho sleduje. Duch chlapce jménem Wellyn po vás chce, abyste mu vrátili jeho medvídka. Toho má Llynis v hospodě Copper Coronet. V jihozápadní části hřbitova potkáte Tirdira, kterého vyprostěte z hrobu. Slibte mu pomoc v pátrání po lidech, kteří ho pohřbili. Najděte a promluvte si s místním hrobařem Sethlem. Pod malým nátlakem vám prozradí, že ho najal nějaký chlápek, který se zdržuje u Mostu. Když se tam vypravíte, tak na jihu naproti chrámu boha Helma potkáte muže v červeném Am-Siho. Obviňte ho z pohřbívání lidí zaživa a on uteče do domu poblíž. Jděte za ním, ale dřív, než stačíte něco udělat, ho zabijí jeho „přátelé". O patro výš osvobodíte lady Elgeu a vše prozkoumejte. Vyjděte z domu a pobijte Am-Siovy „přátele" a jděte do chudinské čtvrti. Cestou zlikvidujte zloděje a seberte papír, který po nich zůstane.

Nejdříve projděte menší hrobky a krypty, které stráží pár kostlivců a jsou plné pokladů. Poté vejděte jedním ze dvou vchodů do podzemí. Musíte zabít čtyři upíry – Tanova, Durst, Gellal a Lassal. Až je zabijete, objeví se Bodhi, vůdce upírů. Když zabijete upíra v boji, tak nezemře zcela. Navrátí se pouze do rakve, aby mohl později znovu ožít. Nadobro se jich zbavit můžete pouze tak, že najdete rakve a kliknete na ně s kolíkem v ruce. Probodat je však stačí, až vymlátíte vše, co je v podzemí.

Obě chodby jsou zapastěné a vedou k doupěti pavoučí královny, obdoba pavoučí chaloupky z prvního dílu v Cloakwoodu. Až se s ní vypořádáte, vstupte do jižní části jeskyně, kde přebývají nemrtví. V místnosti jsou čtyři pasti na obraze válečníka na zemi – oči, brada, ruka ukazující na jih. Když dojdete jednou nebo více postavami doprostřed místnosti, vyhrne se na vás spousta nemrtvých. V jižním rohu místnosti jsou tajné dveře do další části mapy. Vše vymlaťte. Poté jděte na sever od pavoučí královny. Potkáte tam mága s golemem, které poslal Aran. Připravte se na souboj, který vypukne, až golem otevře dveře. Spatříte Lassala, jednoho ze čtyř upírů, které musíte zabít, který uteče do své komůrky a vrhne se na vás skupinka upírů s Tanovou v čele. Má v zásobě pěknou řádku mysl kontrolujících kouzel a družina se může obrátit proti vám ještě dřív, než si to vůbec uvědomíte.

Jděte po schodech, ty horní vpravo, do Lassalovy místnosti. Až ho vyřídíte i s jeho pohůnky, zamiřte spodní chodbou vpravo do velké kulaté místnosti. Je plná pastí a znovu se tu objeví Lassal. Poté, co zabijete vše živé i mrtvé, je čas na konfrontaci s Bodhi. V místnosti, kde jsou schody do Lassalových komnat, jsou na severozápadě tajné dveře. V místnosti za dveřmi je kaluž krve. Když na ni dvakrát kliknete, dostanete pěkný palcát. Vejděte do místnosti s rakvemi na jihu, stráží ji golem. Jsou zde tři rakve, které musíte probodat kolíky. Spodní rakev probodněte jako poslední a nejdříve odveďte zbytek družiny do chodby po straně. Povolejte si také pár příšer na pomoc. Až probodnete poslední rakev, objeví se Bodhi a začne dlouhá konverzace, která vyústí v boj. Nemůžete ji zabít, když se její životy příliš sníží, uteče. Nevadí, podejte zprávu Aranovi, východ je v místnosti na konci chodby vlevo a končí třetí kapitola.

Kapitola 4

Hlavní úkol ve městě Brynnlaw je získat přístup do Spellholdu, kde je držena Imoen. Existuje několik možností, jak toho dosáhnout. Můžete vstoupit jako vězeň nebo jako návštěvník na prohlídce. Avšak ještě dřív, něž se do něčeho pustíte, zjistíte, že vás kapitán Saemon zradil a v přístavu na vás čekají tři upíři. Pokud se hned po přistání rozhodnete vyspat, souboj nenastane, ale je to škoda, souboj je poměrně jednoduchý.

Nejdříve si proberme možnost státi se vězněm. Osoba, která přijímá vězně do Spellholdu, je pirát lord Desharik na severozápadě. Do jeho domu se můžete dostat buď podplacením stráží třemi sty zlaťáky nebo mezi řečí zmiňte jméno nadřízeného. Jeho jméno se dozvíte od ženy, která je držena v Lady Galvena's Festhall. O ní se zase dozvíte v taverně Vulgar Monkey, právě před tím, než ho zavraždí zabiják. Abyste se dostali do Lady Galena's Festhall, musíte zabít chlápka jménem Chremy potloukajícího se po ulicích a vzít medailon, který vás dostane dovnitř. Stále se budete muset zbavit stráží uvnitř, lady Galveny a osvobodit ženu. Vezměte ji k příteli v docích a on vám řekne o pirátském lordovi. Jakmile se s ním setkáte, řekněte mu, že jste se zbláznili. Ocitnete se v cele.

Druhá možnost, jak se dostat dovnitř. Cesta na severovýchod vede z města do Spellholdu, ale vy nemůžete překročit most bez toho, aniž byste se proměnili v kámen, dokud nezískáte věcičku, nazývanou Wardstone. Najdete ji v domě kouzelníka ve východní části města. Vejděte, zabijte mága a ze stolu vezměte Wardstone. Po cestě do Spellholdu zabijete pár přízraků a duchů. Ve Spellholdu se s vámi průvodce projde kolem a následuje scéna s Irenciem.

Sníte. Po několika scénách se vaše hlavní postava ocitne na nádvoří hradu. Promluvte si s démonem. Budete muset obětovat jeden bod z některé ze svých vlastností. Pak vstupte do pevnosti a promluvte si s Imoen. Řekne vám, ať jdete ven a najdete Bhaala a přivedete ho dovnitř, aby ona vám mohla pomoci. Bhaal je vlevo od hradu a mluvte s ním, dokud vás nezačne honit. Zaveďte ho zpět k Imoen. Nebudete ho moci úplně zabít, dokud vám Imoen nepomůže.

Další část začíná scénou s Bodhi. Jděte severozápadním východem do místnosti napravo. Po boji seberte Ruby Stone, budete ho potřebovat později. Projděte chodbou do místnosti naproti. Kolem stěn zde stojí jedenáct soch a je zde i truhla s jedenácti předměty. Na každé soše je nápis, který určuje, jaký předmět máte soše dát. Umístíte-li všechny předměty správně, v truhle na vás bude čekat odměna. Zde je řešení, začínající u první sochy vpravo od dveří: 1. usmívající se lebka 2. přesýpací hodiny, 3. zrcadlo 4. muž s roubíkem 5. mečový medailon 6. sluneční medailon 7. sluneční hodiny 8. láhev vody 9. obnošené boty 10. zlatý kroužek 11. hvězdný medailon.

V severozápadní místnosti je skupinka chlapíků, které zabijete. Pomocí tří kamenů zde musíte zkompletovat portál. Projděte do místnosti vpravo, kde stěny obklopují zářící obličeje. Každý vám položí otázku, kterou máte zodpovědět. Odměnou vám bude prsten Regenerace.

Odpovědi na otázky obličejů zleva kolem dokola: 1. Ice 2. Fire 3. A coffin 4. A candle 5. Darkness 6. Stars 7. A hole 8. A Secret 9. Fish 10. Breath 11. A sponge 12. Shadows.

Pokračujte chodbou na druhé straně. Za zatáčkou čeká pět válečníků a jeden mág. V chodbě je nastražena také jedna velmi nepříjemná past. Jde odstranit jen velmi těžce (odstraňování pastí 115 nepomůže) a osoba, která ji spustí, zemře. Vyvolejte si nějaké potvůrky, pošlete je dopředu a budete mít volný průchod. Na křižovatce vstupte do místnosti vpravo. Ve skladě je golem a nějaké věci, co by se mohly hodit. Určitě seberte dva kameny k portálu. V nejjižnější místnosti je východ do vyššího patra. Stráží ho socha, která vás nepustí nahoru, pokud nebudete mít The Hand of Dace a Kurtulmak Crystal, které najdete v dolním patře. Se třemi kameny se vraťte do místnosti s portálem. Jak budete vkládat kameny, vyskočí na vás nějaký nepřítel. Poslední se objeví džin a dá vám brnění. Dolů sestupte z chodby na východě.

Na zemi zde leží kniha. Když na ní šestkrát kliknete, získáte velice pěknou odměnu. Prvních pět kliknutí vyvolá příšeru, každá další je horší než předchozí. Jděte do jeskyně na jihu, zabijte skupinu koboldů a mágů. Vezměte krystal a kolík od šamana, pokud žádný nemáte. Porozhlédněte se v místnosti na východě a pokračujte na jih a na křižovatce rovně. Narazíte na skupinku nemrtvých. V místnosti naproti se můžete podívat, zda-li něco nepotřebujete. Jinak pokračujte do komnaty na jihozápadě. Zabijte upíra Dace Sontana, samozřejmě probodněte rakev, a vezměte jeho ruku. Máte-li náladu, vymlaťte zbytek patra. Zamiřte do nejvyššího poschodí.

V chodbě na jihu za místností, kam vstoupíte, jsou tajné dveře do místnosti, kde pomocí přepínače otevřete dveře do místnosti naproti. V ní je pár trollů a první mitrilový token, potřebujete jich nashromáždit všech dvacet. Pokračujte dále na jih, partička minotaurů a další token. V místnosti vpravo jsou tři sochy a jezírko. Jsou zapastěné a pokud vím, pasti nejdou odstranit. Přesto seberte dva tokeny, čtyři malby a minotauří roh. Pokračujte dál. Do chodby za další místností nepouštějte jiné postavy než vaši hlavní. Schovejte je někam do bezpečí, protože ta vaše se začne měnit v démona, dítě Bhaala. Zaútočí na vás Bodhi a pár dalších upírů, po chvilce boje utečou a vy se proměníte zpět do své normální podoby. Už s družinou vstupte do místnosti se sochou minotaura. Socha ovládá dveře, které vedou ven. Aby pracovala, potřebuje dva rohy. Jeden už máte a druhý najdete v místnosti na jihu spolu s pár minotaury a tokeny. Zajděte tam, ale zatím neopouštějte patro. Z místnosti se sochou pokračujte chodbou na severovýchod. V jeskyni na konci čeká beholder a pár minotaurů. Z jezírka vytáhněte další tři tokeny.

Nyní se vraťte do místnosti, kudy jste do patra vstoupili, a vydejte se druhou chodbou. V místnosti čeká partička Yuan-Ti. Zde použijeme čtyři obrazy. Kliknete-li na správný úsek zdi, zhmotní se malba na obrázku. Vypořádejte se s nimi a najdete dva velice dobré meče. Zamiřte do chodby, kterou otevřel Umber Hulk. V místnosti na severovýchodě seberte další tokeny a tětivu pro Cromwella, aby mohl sestavit luk. V místnosti v rohu chodby je jeden nebo dva golemové a dva poslední tokeny. V další místnosti konečně použijeme tokeny. Stroj vyrábí čtyři druhy věcí, podle toho, kolik do něj hodíte tokenů: 5 tokenů - Boots of Grounding, 10 tokenů - Boots of North, 15 tokenů - Boots of Speed, 20 tokenů - Jester's Chain +4 (AC 0).

Teď už můžete opustit patro. Chcete-li se předtím vyspat, zavřete svoji postavu do jiné místnosti než družinu. Změní se totiž v démona a pozabíjela by vše kolem sebe. Po chvíli se vrátí zpět do své původní podoby.

V této části se zřejmě rozhoduje, zda vaše postava vyhrává nebo prohrává bitvu o svou duši. Je mnoho cest, jak dokončit tuto sekci. Cesta, kterou se vydáte, zřejmě určuje, zda se přidáte na stranu dobra či zla. Zde je návod, jak jsem procházel já.

Ocitnete se uprostřed místnosti obklopeni koboldy střílejícími na vás šípy. Až je zabijete, budete muset zodpovědět pár otázek, ve kterých se rozhodne, do které místnosti vstoupíte. Na otázky odpovídejte tak, aby bylo patrno, že jste dobrý. Měli byste pokračovat do kolonie hub, které zabijete. Poté odpovězte na další otázku, správná odpověď je Splinter. Odtud přejdete do místnosti se stolem, okolo kterého sedí čtyři zahalené postavy. Než s nimi začnete mluvit, prohledejte stůl. Odpovědi na jejich hádanky počínaje tím vlevo jsou: Nothing, A river, Fear, Memory. V další místnosti zabijte trolly. Dotkněte se trollí hlavy a ta se změní v Bone Club. Pak řekněte postavě, že jste připraveni jít k soudu. Jak se dostanete k soudní síni, záleží na tom, kterou cestou se vydáte. Můžete si zabojovat s nějakými nepřáteli, ale lze se tam dostat i bez boje. Odtud vstoupíte do Irenciovy laboratoře.

U vstupu potkáte kapitána Saemona, ačkoli nejspíš máte sto chutí ho zabít za zradu, nedělejte tak a věřte mu. Poví vám o zajatcích a jak vám mohou pomoci. Setkáte se s ním ještě na konci kapitoly a to se určitě vyplatí. Prozkoumejte oblast a měli byste narazit na mága Lonka, který má klíče od věznice. Nejjednodušší je nabídnout mu dva tisíce zlatých. Můžete zkusit ho zabít, ale zřejmě se vám to nepovede. Až ho podplatíte, nastane série dialogů a scén, která vyústí v boj s Irenciem. Proto proveďte nutné přípravy, než začne mluvit s Lonkem. Budete-li dlouho otálet se zabitím Irencia, stvoří vaše klony a pošle je proti vám. Zajatci také trochu pomohou v boji, ale většinu práce musíte udělat sami. Irencia nemůžete zabít. Až bude mít blízko k smrti, uteče.

Máte-li sebou Yoshima v družině, obrátí se proti vám a na pomoc bude mít skupinu zlodějů.

Až bude po boji, máte dvě možnosti, jak skončit kapitolu a dostat se do Underdark. Můžete projít portálem, klíč k němu je ve věznici, anebo s kapitánem Saemonem honit Irencia. Saemon čeká ve vězení, pokud jste ho nezabili nebo nezahnali. Doporučuji jít se Saemonem. Dostanete se do města, kde lze najít naprosto úžasný magický plášť. Chcete-li ještě vyrabovat Irenciovu pracovnu, zakouzlete na sebe neviditelnost, když budete procházet kolem Saemona, jinak se s ním hned vypravíte na cestu.

Tato část nastane pouze v případě, že se rozhodnete dát Saemonovi ještě jednu šanci a budete mu věřit:

Až dokončíte Spellhold, budete mít možnost projít skrz portál přímo do místa zvaného Underdark nebo se vrátit do města Brynnlaw a pomoci Saemonovi získat jinou loď. Tento quest vás zavede do města Sahugin. Doporučuji pokračovat tudy, až projdete Spellholdem.

Saemon po vás chce pomoc při „půjčování“ lodě pirátského lorda. Jediná možnost jak odplout z města je získat roh, který otvírá vodní brány. Budete se muset proplížit do Cayiina domu a ukrást ho ze stolu. Pokud budete objeveni, zavolá stráže a budete se muset probojovat, ale je to snadný boj. Jakmile získáte roh, potkáte Saemona v docích a zaútočí na vás pirátský lord a jeho nohsledi na lodi. Po bitvě vám Saemon dá stříbrný meč, který určitě přijměte. I kdyby vaši loď přepadli Githyanki, kteří chtějí meč, který jim Saemon ukradl, nesnažte se nijak zvlášť bojovat, protože boj bude asi v polovině přerušen a vy se objevíte ve městě Sahaugin, kde žijí rybí lidé.

Ve městě právě probíhá občanská válka mezi králem a rebely vedenými princem. Nejdříve vás kontaktuje král a když zabijete Ettina, požádá vás o zabití prince. Přijměte. Projděte na sever kolem obchodníka. Kněžka vám potají prozradí, že král se zbláznil a že byste se měli přidat k princi a zabít krále. Souhlaste. Na jihovýchodě je pár Impů uprostřed hry. Kolem nich je pět pastí. Hra spočívá v přiřazení pěti věcí k pěti postavám Forgotten Realms,. Drizzt – scimitar, Elminster – dýmka, Khelben – hůl, Alustriel – přívěsek, Piergeiron – helma.

Za nimi je na plošince Beholder strážící zub potřebný k otevření dveří k princi. Až ho získáte, jděte doprostřed mapy, kde na vás zaútočí rebelové. Je s nimi i kněžka, která by měla být váš hlavní nepřítel. Nepoužívejte proti ní kouzla. Z jejího mrtvého těla seberte plášť a identifikujte ho. Odráží magii na útočníka.

Na jihu se můžete stavit zabít Sea Zombie Lorda a jeho šest příšerek. Jděte na východ, kde je vchod k princi. Až na konci potkáte prince, požádá vás o zabití krále a dá vám imitaci srdce. Když odvrátíte pozornost krále, přivede své muže a pomůže vám v boji. Po boji dostanete klíč k pokladnici. Chcete-li zabít i prince, můžete. Váš hlavní úkol zde by mělo být získat plášť Cloak of Mirrors, patřící kněžce. Ať uděláte cokoli, neopouštějte bez něj město. Východ je v jihovýchodní části města.

Jan Doležel

SEPTERRA CORE

KOMPLETNÍ NÁVOD

Začínáte ve strýčkově domě, který vám řekne, abyste se vydali do chrámu k vašemu učiteli, ale ještě před odchodem si z lednice vezmete trochu chleba na cestu, který vám nejen přidá životy, ale dá se na něm i vydělávat, protože ho můžete prodat a dojít si pro další. Z města zamiřte na západ (doleva) a přes Badlands, kde se musíte probít přes několik psů, se dostanete do chrámu k vašemu učiteli, který vám řekne něco o sférách a dalších věcech a dostanete od něj fate card Water. Vraťte se zpátky do města a potkáte starostu hledajícího pašeráky. Poté běžte do Pumping Station, kde Tori uzavírá obchod s lidmi z Shell3 (sféry), kteří na vás zaútočí. Tori uteče pryč a vy musíte porazit útočníky sami a zamířit na východ a vzít tam nějaké dráty. Jděte zpátky do města a přesvědčte starostovy roboty, aby šli do stávky. Jděte do strýcova domu a on vám řekne, jak se dostat ke Grubbovi a začít hledat Tori. Grubb je na jihu ve své dílně. Běžte tam a vezměte generátor a jděte zpátky do pumping station. Řekněte grubovi, aby se podíval na spínač a stiskl ho. Použijte dráty od robotů na spínač a na vzniklou kombinaci použijte generátor, tím zastavíte větrák. Poté běžte přes východní části pumping station do města. Ukradněte tři kořeny z „hellgodu“ a jděte do baru na jihu. Vyzvěte na souboj tři bounty huntery a barman vám za to nabídne pokoj za padesát goldů. Poté, co si odpočinete, jděte do outlaw canyon. Pokud je to na vás příliš těžké, jděte si odpočinout o level výše. Jděte skrz kaňon a pak se musíte dostat nahoru, kde uvidíte Toriho mluvit s překupníky z Shell3. Poté je jeden z Chosen zabije, na jeho těle objevíte soul stone a stačí jen nasednout na hellgoda a odletět. Tímto jste úspěšně splnili první část.

Poté, co se dostanete do lodě Chosen, vyslechnete plán jedno z jejich generálů o odemčení Jádra (Core). Loď přistane a vy se octnete na Shell3. Nejprve zamiřte do Southfarm, promluvte si

s vesničany o Holy Guards a kupte si prázdnou láhev od obchodníků, bez té se dál nedostanete. Pomozte s Grubbem staré paní a ta vám dá 10 bird seeds (zrní), které se vždy hodí na přilákání ptáků. Potom zamiřte do Windy City. Projděte se po městě a nakupte si nové vybavení, na severu narazíte na chlapíka, který potřebuje OS upgrade, což může Grubb zařídit a za odměnu dostanete healing item (léčení). Jděte do Capitol Building a v knihovně přečtěte, na co sáhnete. Popovídejte si s monkem (knězem) na severu, který vám řekne o hřbitově a katakombách. Jděte k Mourn Graveyard. Na sever od vchodu na vás po prozkoumání svítícího místa vyskočí zombie, po které zbude flek kyseliny, kterou naberete do koupené láhve. Na západě najdete bezhlavou sochu, vraťte se proto do knihovny, vylijte kyselinu na hlavu, která se tam válí, a vezměte ji sebou k soše. Potom, co ji umístíte na správné místo, se objeví Draxx, kterého musíte porazit. Za jeho smrt získáte další fate card – Earth. Projděte katakomby a zatahejte za páky, abyste otevřeli dveře. Projděte jimi a za chvilku narazíte na Bowmana z Holy Guard, kterého máte varovat před Doskiasem od Chosen. Potom, co ho zabijí a k vám se přidá další postava, utečte zpět přes katakomby a hřbitov. V jedné z lokací označené otazníkem najdete ptáka, kterému musíte nasypat zrní a poté můžete odejít do Armstrongu (na hřbitově je páka, která otvírá bránu). Promluvte si s Laylou, která shání zásoby pro zbytek Holy Guard. Projděte hory a na mapě světa jděte do Armstrongu. Zjistíte že chosen město vyplenili a musíte bojovat se Selinou, za kterou dostanete Barrier fate card. Projděte Armstrongem a objevíte bednu se zásobami pro Laylu. Doneste jí ji a zamiřte do Windy City. Tam se nemůžete dostat, protože „město“ okupují Chosen. Jděte tedy do South Farm a „promluvte“ si se dvěmi Chosen a jděte se zeptat do Innu na Fake passports (falešný pas). Potom si zajděte do Armyshopu a nechte Corgana mluvit s tlustým chlápkem, který vyzvídá pro „partyzány“ a pošle vás do knihovny. Znovu si promluvte s Monkem o Fake passports a on vám nějaké dá. Jděte na západ na letiště, oblbněte úředníky falešnými pasy a jste ve třetí části.

Po sestřelení prohledejte skříně a najdete Speed Shoes. Vyjděte ven a jděte na východ, kde najdete dalšího nenažraného ptáka, kterému zas nasypte zrní. Pak jděte na západ a dostanete se k uvězněnému Corganovi. Bude po vás chtít zpět svůj meč, který získáte, jakmile si promluvíte s chlápkem před obchodem. Poté, co dáte Corganovi meč zpátky, přesvědčte stráže, aby ho zabily, čímž ho osvobodíte. Poté jděte ke spadlé lodi, kam vás poslali vesničané za Grubbem. Jsou zde dva přepínače, které otevřou oblast s Grubbem. Osvoboďte ho a jděte na jih do Ankaran base. Promluvte si s vojákem a dostanete Juamn dogtags (identifikační karty), promluvte si s Led a umístěte holodisky do Grubbova holoplayeru. Odhalíte plán Chosen, Led to bude chtít říct svému otci, ale potřebuje power generator. Jděte na nejjižnější konec mapy a najdete truhlu obsahující několik užitečných věcí a hlavně Air fate Card. Generátor najdete ve ztroskotané lodi. Jděte tam a na dveře vpravo použijte dogtags a dveře se otevřou. Za nimi najdete některé věci na mrtvolkách a v nejsevernější části lodi objevíte power generator. V ankarské bázi dejte generátor Led a odleťte do hlavního města kde potkáte generála, který vám dá další holodisky, které musíte dát Ledině otci. Ještě vám poradí, že se zpět dostanete přes subway (podzemím). Zamiřte tam a poté, co překřížíte koleje, můžete je překročit a zamířit dolů a naproti konci objevíte bednu s věcmi nebo zamiřit jihovýchodně k východu. Před odchodem najdete Ledina otce a poté uvidíte destrukci Juamu.

Selina zradí své bývalé pány a vezme vás na další vrstvu – Shell4. Nedávejte ji dohromady s Corganem, pokud nechcete zbytečné nepříjemnosti. Dozvíte se, že musíte osvobodit Bounty Huntera jménem Ayram, jeden z těch, co se vás pokoušeli zabít na hřbitově. Nejdříve musíte s Grubbem nebo Led vyjít ven k jeřábu, abyste dostali dolů bednu s výbušninami. Jděte zpátky dovnitř a nahoře nad schodištěm najdete Bounty Huntera, kterého vyzvete na souboj. Ten se odehrává před barem a vy ho vyhrajete tím, že rozstřelíte připravenou bednu výbušnin. Za jeho smrt obdržíte klíč k doupěti bounty hunterů. Zamiřte k jejich oblasti v Bazaaru a jděte dolů po schodech. Přejděte několik potrubí, která jsou ozdobena lebkami, použijte klíč a jděte dovnitř. Držte se cesty a pobijte pár bounty hunterů, v západní části narazíte na Ayrama, osvoboďte ho a běžte zpátky do Red Light Districkt pro jeho zbraně. Vezměte ho do skupiny, jděte na transport a Ayram zamluví lístky na další vrstvu. Nyní máte několik možných postupů, ale asi nejlepší je zamířit na Shell 7. Jděte na sever a vstupte do horských jeskyní. Skrz ně se dostanete do důlního tábora a seberete výbušniny a světlo z bedničky a popovídáte si s každým, koho najdete. S Grubbem nebo Led prohledejte hromadu harampádí a najdete čichací sůl. Nyní zamiřte k Dark Lake. Hoďte výbušniny do jezera, abyste mohli projít k mrtvému Hellgodovi a vemte s sebou jeho kost. Vraťte se skrz jezero a jeskyně a jděte na Shell 3. U Bowmanova hrobu jděte do katakomb a v západní části naleznete Resurect fate card. Zabojujte si na místě označeném ??? a můžete zkontrolovat, kolik máte ptáků. Nejdůležitější je ale zajít do South Farm a u hellgod bone guy si nechte z vaší kosti udělat flétnu. Nesmíte si zapomenout koupit earplugs (ucpávky do uší) a zamiřit zpět na Shell 7. Prozkoumejte jižní část jeskyní a jakmile si Maya začne stěžovat na bolení hlavy, dejte si ucpávky do uší. Nyní si zabojujete s ohnivým pavoukem, který je docela tuhý (pomůže vám summon + water), má schopnost regenerace. Vypadne z něho fire fate card a vy se můžete vydat západním směrem ven z jeskyní do Mold Forest. Nejdříve jděte na severovýchod a na severovýchodě další lokace najdete červenou rostlinu. Zahrajte jí na flétnu a použijte na ni lampičku. Poté běžte do Bone Circle. Použijte naplněnou biolampu na totem a ve vesnici si popovídejte s náčelníkem a najdete Badu. Pokud máte zájem, může být cenným členem ve vašem týmu. Jděte do Mold Forest, zde jděte podél živého plotu na sever až uvidíte horu, poblíž najdete dveře, které Badu dokáže otevřít. Dostanete se jimi do dolů Chosen. Jděte jihovýchodně a pak severovýchodně, kde by měl být východ. Projděte skrz doly a sejměte těžícího hellgoda (pomůže vám Fire-summon). Po jeho smrti si ho trochu vezměte a je tady konec další části.

Po přistání na Shell 6 jděte do Scum Townu. Nakupte vybavení (peníze získáte za důlního hellgoda) a nezapomeňte si z jednoho obchodu koupit meat. Popovídejte si s místním děvčetem a kupte si dost léčících prostředků, protože není kde odpočívat. Zajděte k místu, kde se chytají ryby a najdete tu drill (vrták), který se vám bude dál hodit. Jděte do Mmountain Caves a sejměte dva bounty huntery u vchodu. Potom se propližte na severovýchod přes jeskyně a za východem jděte jihovýchodně na další lokaci. Pokud máte Corgana, promluvte si s místními, potom zamiřte na severovýchod, kde najdete dalšího ptáka. Potom, co mu dáte zrní, navštivte hospodu a dozvíte se o robotovi jménem Lobo, který žije v bažině, ale pro jeho získání potřebujete Ayrama. Jakmile ho máte, jděte zpátky do jeskyň. Propližte se zpátky ke vchodu a jděte na jih do bažiny (swamp). V bažinách jděte na jih a potom na severozápad, kde najdete Lobův dům. Promluvte si s ním spolu s Ayramem, zeptejte se ho na slave girl a on se na vás hned začne dívat jinak. Jděte do Scum townu a zeptejte se tetované dívky na tetování. Ona si na vás vyžádá krev z bahenního hellgoda, a tak jděte zpět do bažiny. Ve východní bažině jděte na východ a objevíte tři leeche (pijavice), hoďte jim maso a seberte je. Nyní jděte na západ a jihozápadní oblasti najdete tři plovoucí hellgody, zabte je a vemte sleeping plant, která září zeleně. Najděte bahenního hellgoda na severní části mapy, ale půjdeme tam ještě jednou. Budete potřebovat taky nějaká vajíčka, a tak si o nich promluvte s Lobem. Jděte znovu do jeskyň a po rampě na východní straně zamiřte na východ do horské oblasti se sněhem. Tady najdete horského hellgoda bránícího vajíčka a po jeho smrti si je vemte a hurá zpátky do západních bažin. Jděte k bahennímu helgodovi, navrtejte vajíčko a použijte ho na hellgoda. Ten usne a vy na něj dejte pijavice a po jejich „zakrvavení" je seberte a odneste tetované dívce. Zase si zaskočte k rybářům a za pomoci Ayrama si promluvte s rybářem a získáte shipping manifest. Zajděte si k Lobovi pro klíč a vraťte se zpět, dejte shipping manifest chlápkovi u dveří a otevřete je a je tu další část.

Nakupte věci pro svoji partu a jděte na Shell 1 do West District, potřebujete červený klíč, který je na severozápadě, a otevřte s ním dveře v East District. V East District najdete tank engine (v truhle na severu), který potřebujete v Center District. U něj najdete ještě nějaký elixír a kovovou přezku. Najdete také přepínač, kterým otevřete lokaci s Gunnerem (na západě). Pokecejte si s ním a jděte do Palace Area Hall. Jděte do prvních dveří nalevo a dostanete se do knihovny. Jděte zase doleva a najdete přepínač, druhý je naproti, těmi otevřete dvoje dveře vedoucí do horních pater. Jděte nahoru po schodech, projděte červenými dveřmi a v truhle objevíte blue key. Jděte zpět do Palace Area Hall a zde na sever skrz modré dveře. Ve druhé místnosti běžte doprava a v jednom pokoji najdete switch, který otevře vstup do podzemí a zavře door3. Jděte do podzemí, na jih, kde je druhý, který zavře vstup do podzemí a otevře další dveře door2. Běžte na sever a kolem cel doleva, zde po malé bitce objevíte vázu obsahující lahvičku. Jděte do door2 a doprava, narazíte na dveře s přepínačem na otevření door3 (měli byste zde někde najít také Kyra's Tear). U door3 zjistíte, že jsou jištěné dalšími dveřmi, běžte k prvnímu switchi a znovu ho přepněte, což vám umožní průchod. Za dveřmi najdete tuhého mage, musíte do něj nacpat co nejvíc blue balls. Pokud máte Badu, dejte ostatním špunty (earplugs), jinak je musíte dát všem. Použijte Maya's heat seeking (překlad mi rval uši, možná Mayainy??) nebo shrapnel, abyste všechny tři koule posunuli z cesty, a nechte ostatní útočit 1 level útokem. Pokud nemáte potřebné vybavení, musíte si zabojovat, ale dávejte pozor, aby vás balls nezasáhly, protože zraňují za víc jak 150 životů. To samé se vám stane, pokud nemáte earplugs. Po úspěšném boji dostanete Red palace key a Law fate card. Jděte zpátky k Palace Library a otevřte červené dveře. Najdete dalšího mage (tentokrát vám pomůže summon+law f.c.), po jeho smrti dostanete yellow key a Slow fate card. Jděte do haly paláce a otevřete žluté dveře. Narazíte na switch, který přepnete a na druhé straně vás čeká to samé. To vám umožní vstup do dalšího pokoje. Znovu sepněte páku vpravo i vlevo a znovu máte další místnost. Najdete zde dalšího mage, který si sesílá nepěkné pomocníky (orby), ty musíte zničit a s největší účinností seslat Summon-Law. Po jeho smrti dostanete green key a běžte znovu do haly. Otevřte zelené dveře a uvidíte malou podívanou. Potkáte další tři mage, které zase dostanete Summon a Law kouzlem.

Jděte na Shell3, do ankaran capital, a zabijte tamní bounty huntery. Dostanete od nich klíč k research lab. Jděte tam a v třetí z nich byste měli najít 3 plynové masky a diamantový řezák. Pokud všechno máte, jděte do Mold Forest. Nasaďte masky a jděte jihovýchodním směrem. Měli byste dostat Core key (pokud ho už nemáte) a použít na něj Hellgod Claw. Na cestě k jeskyním potkáte starce, kterému dejte diamantový kráječ a střep. V jeskyních (zde jste již potkali ošklivou potvůrku) zavrtejte Core key a HGClaw do lávy. Výsledek jděte ukázat Azzizovi na Shell2 a pak znovu do Mold Forest. Znovu jděte do Chosen Mines a do dveří, které otevřel Badu (na severu). Měli byste narazit na dalšího hellgoda, po jehož zabití byste měli jít na severovýchod ven z jeskyní.

Na Shell3 jděte přes hřbitov do mountainpass a pokud možno si popovídejte z Layou, která vám dá klíč k reservoáru. Ten je na Shell2 a budete potřebovat loďku, abyste se přes něj dostali. Proto běžte do Junk heap a zabojujte si s roboty, kterým zabavíte hák a potrubí. Jděte na Shell7 a na hřbitově použijte hák na velkou skořápku. S Lobem jděte k reservoáru a položte skořápku na ocean. Dostanete se severně od lesa. Probojujte se dál k severu a otevřte si bránu, kterou jděte na severovýchod a potkáte dva holy guardmeny. Jděte pryč a použijte lens (čočky) na kabely. Lobo vás potom dostane dál. Znovu si pokecejte s hg a západním východem. Dostanete se na mapu světa, kde zamiřte na Shell2, kde si zase jednou pokecejte s Azzizem, který vám dá klíč a plány na Doomsday weapon.

Jděte na Shell1, pomocí klíče se dostaňte do kanalizačních chodeb. Projděte jimi do Chosen Capital a zde navštivte přízemí, kde by měly být otevřeny nové lokace. V jedné z nich byste měli potkat Kaleba a sebrat mu jeho plány. Vraťte se stejnou cestou a jděte na Shell2. Plány vemte k Azzizovi a šupejte zastavit doomsday na Shell6. Na jihu najdete vstup ke zbrani a přes pár obránců se musíte dostat k doomsday weaponu. Jelikož má dw něco společného s životem, musíte se dostat k jeho mozku a zničit ho. Radši se pořádně ujistěte, že je po něm, protože za okamžik už může být pozdě.

Skočte zpátky k Azzizovi, pokecejte si s ním a zeptejte se na Toriho. Budete muset jít do Oasis a zeptat se i tam, načež si do party vezměte Corgana a jděte k Factory. Promluvte si s Torim a Corgana nechte očíhnout vrata továrny. Potom běžte do Oasis a navštivte Smelting complex, ve kterém použijte reformat disc na počítač. A hurá na Shell4. Jděte do doků a použijte klíč na velký kulatý kanálový železný těžký poklop. Po procházce kanálem musíte v lese sebrat léčivé bylinky a optic vine. A zase na Shell6. Ve zbytcích po Chosen použijte optic vine na dveře vzadu a po vyšlápnutí pár schodů dostanete dalšího ptáka. Najdete tu ještě pár maličkostí a talisman, který se vám bude hodit spolu s léčivou zelení v továrně na Shell2.

Jděte do Wind City a promluvte si s každým, koho potkáte (hlavně v Cathedral). Na South Farm si popovídejte s Cambellem a hop na Shell4. Opatřete si míchací misku a terrarium a použijte helgak flute (?helgaží flétnu?) a byliny proti jedu (měly by být v Prannu) na misku. Po té troše alchymie si ještě skočte na Shell7 a s dědečkem si popovídejte o výbušninách. Nejdřív se bude tvářit nemocně, ale když mu dáte mold cure, určitě se rozpovídá.

Jděte na Shell3 a prolezte laboratoře, po pár bojích narazíte na nějakého bosse a dostanete novou zbraň, kterou jděte ukázat Layle.

Na Shell6 jděte do doků a promluvte si se správcem o transportu. Jděte do horské základny, na západ a druhým východem na jih a dostanete s k divnému světlu. Radši se na něj moc nekoukejte a použijte na něj sprej. Měli byste z něho vydolovat pump key a jít zpět do báze a tentokrát na sever. Pohrajte si s pumpou a jděte si znovu popovídat o přepravě.

Na Shell4 navštivte world bazaar a čtvrť bounty hunterů. Najděte jejich základnu a popovídejte si se dvěma strážci. Po menší bitce dostanete druhou část Chosen amuletu a po jeho sestavení si jděte na Shell3 pokecat s Laylou. Dostaňte se na Shell5 a zde najděte novou npc (cizí postavu). Promluvte s ní a dostanete klíč. Jděte na starou horskou cestu a severním východem se dostanete do metra. Jděte doprava a severovýchodním exitem ven. Najděte dveře, použijte na ně klíč a jděte do hlavní vězeňské místnosti. Jděte buď na východ nebo západ a dostanete klíč, kterým otevřete dveře na severovýchod. Po setkání se starým známým byste měli dostat rám zrcadla. Jděte na Shell7 a ve východní části jeskyň použijte krumpáč na rudnou žílu a v bone circle vilage si popovídejte s náčelníkem, který vám dá dohromady lense a doric ore. Ještě musíte navštívit mining ruins, kde si popovídáte se starcem, který vám dá všechny díly do kupy. Jděte na Shell4 a do Lens forest, najděte strom se světlem. Použijte na něj terrarium a dejte ho do díry ve zdi. Na světlo použijte zrcadlo a jihozápadním exitem se dostanete do Marduk's city. Musíte projít několik lokací, ve kterých se musíte utkat se stále drsnějšími nepřáteli, každý z nich má jeden z klíčů, které potřebujete (doporučuji cloack all a element/barrier/all). Ve fire temple dostanete dalšího ptáka. Potom, co si vymlátíte všechny klíče, jděte do základní lokace, kde najdete čtyři dveře. Najdete ještě další, na které musíte použít Chosen amulet.

Jděte na Shell3 a popovídejte si s Laylou, načež se vaše skupina rozdělí na tři a všechny budou muset uspět, abyste hru dotáhli do konce.

V první skupině máte Grubba, Runnera a Badua. Vyražte a odbočte druhou cestou doleva, sledujte severozápadní cestu a zahněte doprava. Ve velké hale narazíte na pár dveří, do třetích vstupte a zamačkejte si pár čudlíků, které vás pustí vždy o dveře dál, a nakonec najdete červený klíč. Vraťte se zpět do haly a použijte klíč na pódium. Pohrajte si s dvěma generátory a zatáhněte za páku, která vám umožní přístup ke čtyřem mozkům, které musíte zničit. Jestli se vám to povedlo, dostali jste první generátor, Lobo, Araym a Led musí zničit druhý a Maya,Corgan a Selina musí dostat Kaleba, než se konečně dostanete k Doskiasovi a užijete si opravdovou srandu.

Nepovinné questy

Pokud nechcete, nemusíte je dělat, ale dávají některé užitečné věci nebo něco navíc, a proto se vyplatí. Nezáleží na tom, v jakém je provedete pořadí a kdy.

Selina-Corgan

Vemte si Selinu do party a v Outlaw canyon na Shell1 najdete zamčené dveře. Ty Selina otevře a po bitce vykradete místní truhly a dostanete nějakou věcičku. Pokud se vrátíte na místo setkání s Torim, najdete dalšího ptáka (pokud jste si ho už nevzali). To, co jste našli v truhle, dejte Armstrongovi na Shell3 a vraťte se tam, co jste ji našli. Po menším souboji uvidíte, co to udělá.

Led-Lobo

Vemte Loba do Party a ve spadnutý Jinam ship ho nehte obcovat se zdravotním počítačem, potom si pokecejte s Malcolmem. Pokud se vše povede, vyléčíte Jinamskou nákazu a Led vám poběží poděkovat.

Bird tower

Na Shell3 vstupte do ??? tower (s 10 ptáky, umístění viz dále). Je zde mnoho zajímavých věcí, ale můžete se k nim dostat až těsně před koncem.

Farma duchů

Možná jste se o ní dočetli v knihovně, nachází se na jihozápadním rohu Shell2 na plovoucím ostrově. Je to samozřejmě další ???. Narazíte na kluka, který před vámi uteče a skočí do studny. Musíte se dostat mezi něho a studnu, abyste zrušili kouzlo, a za odměnu dostanete svěcenou vodu proti nemrtvým.

Lokace 10 ptáků:

Outlaw Canyon, Graveyard, Gregor, Mesa Canyons, Bounty Hunter District na World Bazzaru, Dark Lake, Pranno, East Marsh, Chosen Ruins, Fire Temple.

Robert Polák

TOMB RAIDER: THE GOLDEN MASK

KOMPLETNÍ NÁVOD

Ke hře „The Golden Mask" už jen potřebujete vložit do vaší CD mechaniky plnou verzi Tomb Raidera II a můžeme to spustit. Ovládání Lary nemusím otrlým pařanům snad vůbec osvěžovat, ale přesto doporučuji oživit si všechny kousky nejprve cvičně. V návodu se nezabývám popisem tajných lokací, nechť mají pařani také alespoň trochu svobody v pohybu.

The Cold War

Ze studené lázně vylezla Lara u vchodu do jeskyně na ledovou kru, sebrala světlice a možná i zamávala na vrtulník. Dále prošla jeskyní kolem dřevěné bedny a vydala se šikmou chodbou vlevo. Nastává první úhybný manévr před valícími se koulemi. Skoro na konci chodby odbočila vpravo a vyšplhala po kolmé stěně. V horní místnosti skolila hned dva ozbrojence a prošla dveřmi dál. Přeskočila šikminu a vylezla po zledovatělém sloupu. na skalním výstupku potom nastoupila na lanovku a už frčí. U budovy s ostnatým drátem v horních oknech se pustila na plac a prostřelila skleněnou výplň. Zatím však nevstupovala dál. Vydala se cestou vpravo, odkud ji napadl gepard. Došla do zamřížovaných místností, kde ve výklenku ve stěně přehodila páku. V zadní části potom ještě sebrala klíč a vrátila se k rozbité skleněné výplni (nebo teď už spíš nevýplni) a prošla dál. Za rozbitou výplní je možné odemknout dveře a trochu se napakovat. Ze sněhových převisů před dlouhou mříží opatrně seskočila na spojovací skalní most. Po ledové stěně slezla do propasti a na její opačné straně vylezla vzhůru. Na plošině zastřelila maskovaného chlápka a pustila se nejprve šikmou chodbou dolů. Na volném prostranství se třemi dřevěnými sloupy musela nejprve vylákat chlápka na sněžném skútru a zmocnit se ho (tedy skútru). Na skútru dojela zpět na plošinu nad propastí a nyní projela skleněnou stěnou před sebou. Na prvním nádvoří přelezla vlevo přes betonový výklenek do místnosti se zamrzlou hladinou. Zde vzadu u zdi nahodila páku. Ledové koule nyní rozbily zamrzlou louži, a tak mohla zatopenými podzemními chodbami proplavat až do křišťálově mrazivé jeskyně. Lara vylezla z vody a hned přes první výstupek vlevo postupně vylezla až k první tenké ledové lávce. Rychle po ní přeběhla a přeskočila na protější sloup. Z něj skočila na další ledovou lávku pod sebou a rychle doběhla až na sloup s lékárnou. Jakmile ji sebrala, uvolnila ze stropu dvě koule, které prorazily tenký led dole pod Lařiným nohama. Spustila se tam a zastřelila tři neviditelné ledové muže. Potom v klídku rozstřelila ledovou stěnu a sebrala žlutou lebku. V rohu jeskyně našla dva zamrzlé čtvercové otvory. Pravý z nich rozstřelila a vběhla do chodby. Na konci jejího prvního ramene zabočila vpravo do výklenku a po ledové stěně vyšplhala do místnosti s pákou, kterou přehodila. Nyní se přes známé místo vrátila ke svému sněžnému skútru. Od něj nejprve přešla do protějšího uvolněného vchodu a skolila dva dotěry. Na rampě vpravo pomocí páky otevřela dřevěná vrátka. Na skútru dojela až do chodby za šikmou nájezdovou plošinou. Vyhnula se padajícím sněhovým koulím. Doběhla na konec chodby a od žlutého maskovaného chlápka získala klíč. Odemkla zámek vpravo a přeběhla po spojovacím mostě do zadní místnosti, kde opět přehodila páku. Otevřenými dveřmi prošla přes spojovací místnost až na volné prostranství. V jeho středu se na jedné stěně nachází páka, která uvolní zamřížovaný vstup do polozatopené jeskyně. Odtud už vede jenom jediná cesta do druhé úrovně.

Fool's Gold

Z chodby skočila Lara do zatopeného tunelu a vylezla druhým otvorem do malé místnosti. Následuje uvítací výbor s dobrmanem a dvěma hromotluky. Potom vyběhla po schodech o patro výš a na konci chodby přehodila nástěnný deon. Otevřela jeden zamřížovaný vchod na patře. Zde mezi bednami sice jenom sebere munici, ale hlavně vyláká hned dva plamenometáky. Na ty si dávejte obzvlášť majzla. Stačí chvilka nepozornosti a seznámíte se s grilováním. Až zneškodníte plamenometáky, seběhněte zpět do výchozí místnosti a projděte jedním nebo druhým vchodem do místnosti sousední. Vystoupáte po schodech a nahoře přehodíte opět nástěnný deon. Ten vám otevře zamřížovaný vchod u prvního deonu, kde jste před tím svedli nelítostný boj s plamenometáky. Dostanete se tam jednoduše tak, že od deonu přeskočíte s úchytem na protější stranu. Nyní Lara vstoupila do chodby. Na jejím konci překonala příčný práh a vstoupila do místnosti s dvojčlennou hlídkou. Zde si pomocí deonu otevřela zamřížovaný vchod v chodbě hned za příčným prahem a vstoupila na nádvoří. Hned z prvního výstupku vlevo se přesunula na první nižší střechu a záhy i na druhou. Následuje přeskok na střechu protější. Potom Lara přeběhla po střechách až na úplný konec, kde v chodbě přehodila deon. Hned za ní se otevřely dveře do místnosti se zelenou kartou a hustým dobrmanem. Kartu sebrala a znovu přeběhla po střechách do protějšího výklenku. Vložila kartu na předepsané místo a vstoupila do tmavé místnosti. Nelekněte se, až na vás vystartuje frajer se sněžným skútrem. V místnosti vzadu na bednách u lékárny sebere Lara kartu se žlutou hvězdou. Vrátila se na nádvoří a na rampě vlevo od vstupních dveří pomocí karty otevřela další vstup. V následující místnosti sebrala ze země další kartu se žlutou hvězdou. V další místnosti nejprve přehodila deon, přilákala tak stráž a zmocnila se karty s červenou hvězdou. Tu spolehlivě udala ve vedlejší místnosti. Znovu přehodila deon a v časovém limitu se přesunula na volný plac. Vlezla do haly vpravo. Pozor na stádo valících se sudů. V místě, odkud se na Laru vyřítily, je v rohu místnosti kapsa, kam vložila kartu se žlutou hvězdou. V hale se otevřela dvoukřídlá vrata a ejhle, zase jeden topinkář. Proběhla do chodby za vraty a dorazila až do blikající jeskyně. S úchytem přeskočila až na protější sloup vlevo nad propojovacím kamenným mostem s kostřičkou. Spustila se na něj a záhy skočila na dřevěnou stěnu vlevo. Opatrně po ní slezla a s otočným přemetem šťastně přistála u další kostřičky v jeskyni pod sebou. Potom pozadu sjela po šikmé stěně a s úchytem se spustila do nejspodnější části jeskyně. Vzadu u dvou kostřiček vběhla do chodby a do další úrovně.

Furnace Of The Gods

V tmavé chodbě si nejprve Lara zažehla světlici. Přeběhla po propadající se podlaze a na rozcestí před jedoucí stěnou s trny zabočila vlevo. V zádech cítila druhou lisovací stěnu s trny. Na konci chodby v časovém limitu zatlačila drátěnou krychli do výklenku a unikla tak zkáze. Zatlačila krychli ještě o kus dál a doběhla do tmavé místnosti se sloupovím. Vzadu sebrala s podstavce zlatou masku a hned zlikvidovala tři strážce. Kdo si myslí, že je sokolík, ať běhá potmě. Já raději svítím na každém kroku. Když oběhnete s Larou místnost těsně u zdi, minete nejprve zavřená dvoukřídlá vrata a potom menší vrata, ale otevřená. Račte vstoupit! Slezte do díry před vámi a záhy sjedete šikmou chodbou do vody. Zatopeným tunelem proplavala Lara do další místnosti, kde bylo po kolena vody. Prostor nejprve dokonale vyčistila od dotěrných krys a potom z jedné stěny vysunula drátěnou krychli. Proběhla další chodbou přes bortící se podlahu a na jejím konci vyšplhala svislou šachtou po připraveném žebříku. Následuje dvojitý odsun dalšího kvádru před sebou. Po jeho zatlačení se Laře odkryla další část místnosti. Oběhla ji a na druhé straně u pozůstatků lidské trosky se vydala do chodby. Pozor na kuličku! V boční chodbě Lara několikrát přeskočila nastražené pastičky v podobě otrávených trnů. Doběhla až na rampu v horní části místnosti se sloupovím a přehodila páku. Nyní otevřela dvoukřídlá vrata dole pod sebou, která před malou chvílí minula. Seskok z rampy dolů a do další chodby ve tvaru „L". Hned za rohem vlevo je před vraty připravená páka. Otevřela si tedy dveře a vstoupila do poloosvětlené chodby. U čtvrtého sloupu po levé ruce vylezla na připravený kvádr a z něho do otvoru ve zdi. Z výklenku potom skočila na první podestu v lávovém řečišti. Přeskočila v přímém směru na další podestu a potom hned na podestu mezi dvěma žlutými sloupy vpravo. Dvakrát vyskočila na výstupky před sebou, až se ocitla na horním ochozu u vodopádu lávy. Přeběhla na druhou stranu. Teď rozsviťte, co se dá, a dávejte bacha. Následuje první schůdek. Potom vylezte na další stupeň před vámi, pootočte se o 90° vpravo a vylezte na skalní výstupek a potom ještě na jeden. Otočte se a s úchytem skočte na protější vyvýšenou podestu. Teď se již zčásti nacházíte nad tekoucí lávou. Přeskočíte v přímém směru, oběhnete sloup ze skalního masivu a šikmo přeskočíte na další podestu. Odtud na středový sloup v lávě. Seberete zde náboje do automatické pušky. Následuje skok na podestu před vámi a jste opět na původní straně lávového řečiště. Skočíte na plošinu před vámi (proti toku řečiště) a záhy přeskočíte díru s nastraženými otrávenými trny. Potom těsně u stěny vpravo skočíte do díry, vylezete ještě tři skalní výstupky a nejhorší máte za sebou. Z místnosti se žlutým stropem uprostřed proběhla Lara nejprve do výklenku v chodbě a schovala se před jezdícím břitem. Na druhý zátah proběhla až na její konec a zahnula vlevo. Stanula před dalším řečištěm lávy. Zabočila vpravo a přeskočila na první „placák" v lávě. Z něj na druhý a další a pořád za nosem. Poslední skok je do vody. Potopila se a proplavala otvorem před sebou dole u země kolem dotěrné rybky a vylezla v jeskyni u ledního medvěda. Zabočila vpravo do výklenku a u sloupu s harpunami skočila do vody. Silný proud ji dovedl až do míst, kde otvorem ve stropě vylezla ven. Z výklenku uviděla pod sebou známé řečiště lávy, kde před chvílí přeskakovala vyčnívající kamenné sloupky. S úchytem přeskočila na žebřík zavěšený na protější skalní stěně a přeručkovala doprava. Protějším výklenkem prošla na velký plac. Před sebou poněkud níže nyní uviděla nízké stavení se vchodem. Ze širokých schodů po levé ruce tam přeskákala a na konci místnosti nahodila páku. Potom vyšla z místnosti ven a hned zabočila vlevo ke schodům. Před sebou nyní uviděla vstupní chodbu se zavřenými vraty. Tudy záhy opustí zatopené lávové podzemí. Nyní ale nejprve zabočí na žluté schody vpravo a u skály vyleze na dlouhou podestu. Odtud doběhne až do malé místnůstky za otevřenými vraty, kde přehodí páku. Pomocí ní vpustí do lávové jeskyně vodu. Nyní si v klidu doplave pro žlutý krystal na dně jezera (najdete ho celkem snadno). Potom už jenom zbývá známá cesta ke známým dveřím u žlutého schodiště a vložení krystalu do připravené schránky. Další etapa cesty je za Larou, ale úroveň ještě nekončí. Z výklenku seskočí na plácek pod sebou a vydá se po krajní pěšině vpravo. Rychle přeběhne před lisovací stěnou s trny a přeskočí na skalní výstupek vpravo. Kdo nevěří, ať si svítí. Postupně vyleze až ke stropu jeskyně. Před zamřížovaným vchodem vyskočí do otvoru nad sebou a vyšplhá po žebříku. Potom následuje ještě jeden, který je ukryt za rohem. Úplně nahoře dojde až k lávovému trychtýři a opět sleze dolů. Seskočí na propadající se podlahu a přeběhne po ní tak, aby spadla do červeného otvoru pod sebou. Nastává chvíle úlevy a skluz dlouhou šikmou chodbou. Potom už jenom slečna Croftová proběhne zamřížovanou uličkou a na konci proskočí otvorem v podlaze.

Kingdom

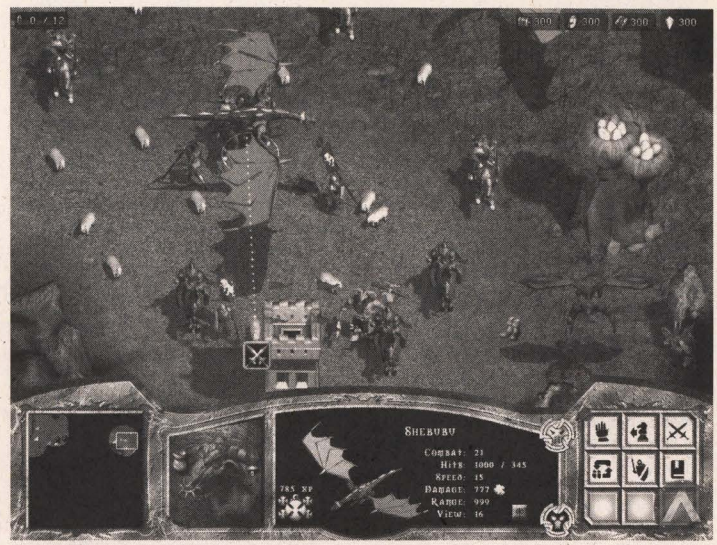
Pokud si chcete zašpásovat s obludami, klidně si ve výchozí kleci nahoďte páku. Je pravda, že na place je i několik dobíráků. V opačném případě posuňte drátěnou krychli na žlutý podstavec. Uvolněná mříž v podlaze vám hned napoví. Lara slezla po žebříku a došla až k prvnímu bublajícímu jezírku lávy. Z pravé strany přeskočila na vysunutou skalní plošinku před sebou. Následuje skok na šikmou žlutou plošinu vyčnívající z lávy a hned odraz k pokračující chodbě. Tady zcela jistě uplatníte kousky nacvičené v rámci tréninku. Lávovou chodbou dojdete až na konec a vysoukáte se na skalní zídku vlevo. Seběhnete dolů a otvorem v podlaze proskočíte do první klece s pákou, kterou samozřejmě přehodíte. Přejdete hned do vedlejší klece a přehodíte další páku. Za kvádrem přejděte do klece a opět páka. Následuje páka u nábojů do brokovnice. Nyní dojdete do klece s malým jezírkem a páka. Vrátíte se do první klece, kam jste seskočili, a páku vrátíte do původní polohy. Zpět do klece s jezírkem a hned do klece sousední a samozřejmě páka. Vrátíte se do klece s jezírkem a páku vrátíte do původní polohy. Nyní už jenom v pohodě dojdete k otevřeným vratům v červené stěně. Projdete do chodby a vyběhnete šikmo vpravo. Vylezete několik stupínků a záhy se před vámi otevře zarostlá buš s lávou na dně. Opatrně přeskočte na výstupek před sebou a z něj do mezery mezi stromy. Přeběhnete přes dřevěnou lávku až na konec chodby a na čelním kvádru přehodíte páku. Potom ve žlutém výklenku nejprve přehodíte levou a potom pravou páku. Vstoupíte do arény a ze žlutého čtverce uprostřed seberete lékárnu. Vrátíte se zpět do chodby se žlutým výklenkem a se dvěma pákami a projdete rovně do chodby, kde zabočíte vpravo. Nyní projdete na jejím konci do další chodby za žlutými dveřmi a opatrně sjedete ve výklenku do buše ke dvěma řvounům. Přeskočíte na protější spojovací most mezi stromy. Nejrychlejší cesta dál je skok na protější přírodní plošinu ke krabičce se světlicemi. Následuje závěs za hranu a spuštění na dřevěný most pod vámi. Otočte se vpravo a vylezte na plošinu z žluté skluzavky. Lékárnu si samozřejmě seberte. Pokud nechcete již další dobíráky, vynechejte žebřík na stromě po své pravé ruce a hupněte rovnou na žlutou skluzavku. Skluz a za jízdy odraz a postupně dojedete na plošinu s náboji do brokovnice. Z ní velmi přesně skočte šikmo do skuliny mezi stromy na žlutý výstupek. Po okraji přejděte po žluté hradbě vytuhlé lávy, spadlé mříže se záhy samy vrátí do původní polohy. Běžte pořád po žluté hradbě až na její konec, mřížím nevěnujte moc pozornosti. Na konci žluté hradby vylezte výš a hup na žebřík na stěně. Po rampě před vámi přeběhněte do jeskyně. Vzadu vylezte po dřevěných žebřících na plac nad sebou. U dvou kostřiček vložte do žlutého kvádru zlatou masku a ptáčka drobečka prostě zašlápněte.

Jiří Mužík

WARLORDS: BATTLECRY

TIPY A TRIKY PRO KAMPAŇ SLZY ZÁPADU (TEARS OF DAWN)

Jestli si opravdu chcete vychutnat tuto obrovskou a ohromnou hru, pořiďte se Warlords: Battlecry - Prima's Official Strategy Guide. Shrnuje informace o všech hrdinech, jednotkách, kouzlech, schopnostech, úkolech, věcech a ještě mnohem více. Taktéž obsahuje návod pro dohrání misí tak, jak je to jen možné.



Nemrtvá hlídka (Undead Patrol)

Seber všechny své kopiníky (chápej – ty, co bojují s kopím) a pošli je na jih od nory s panoši a Robertem za zády. Minose pošli na sever do průsmyku. Bude zasažen silným bleskem, jenž ho těžce poraní, ale naštěstí má dost životů, aby přežil. Využij Minose k upoutání pozornosti malého oddílu kostlivců, kteří stojí v průsmyku a nalákej je zpět k tvým kopiníkům a panošům – ti by si s nimi měli snadno poradit.

Všimni si liche, sedícího na plošině napravo; jeho přítomnost činí průchod norou velmi nebezpečným, protože na tebe bude sesílat silné firebally. Nejlepší je poslat všechny jednotky najednou. Seskup své panoše a dej té skupině číslo, pak označ celou svou armádu a pošli ji na sever skrz noru. Co nejrychleji rozděl panoše a zaútoč s nimi na liche. Možná ztratíš jednoho nebo dva, ale měl bys být schopen porazit ho bez nějakých větších problémů. Přesuň své jednotky na západ nory, ale nezapomeň postavit lučištníky až za kopiníky.

Uvnitř nory uvidíš několik skupinek kostlivců čekajících na tebe, ale dobrá zpráva je, že kostlivci nezaútočí, dokud nezmerčí tvou přítomnost. Využij stejnou techniku jako na předchozí kostlivce: nech Minose vyjet kupředu, aby upoutal jejich pozornost, a pak je nalákej zpátky ke kopiníkům. Začni u těch dvou skupinek na západě.

Prostřední skupinka je o trochu záludnější než ostatní, protože je mezi nimi i Nemrtvý hrdina a ten je docela silný. Znovu nalákej kostlivce až k tvým vojskům, ale snaž se je přivádět po částech a umrlčího hrdinu se pokus nechat si na konec samotného. Nad ničím nepřemýšlej a pošli do bitvy všechny své muže. Připoj i svého hrdinu, ale (to snad ani nemusím zdůrazňovat) dávej si na něho pozor. Kdyby toho už měl dost, pošli ho pryč.

Základna (The Base Camp)

Jakmile mise začne, musí tví sedláci začít stavět palác. Pošli svého hrdinu na jih pro zásoby a vezmi kárku s kamením. Přidá ti 135 šutrů. Získávej zdroje nerostných surovin, hlavně zlatý důl. Přesuň kopiníky na východ od paláce a panoše postav hned za ně.

Až budou zásoby na jihu zajištěny, pošli svého hrdinu na sever od paláce. Najdi a vezmi vozík s kamením a pak nezapomeň obsadit zlatý důl.

Nyní počkej, až budeš mít dost zlata na vystavění 2. levelu paláce. Začni stavět okamžitě. Než ho dostaví, zkontroluj své zásoby kamení. Zjistíš, že postavit 3. level paláce stojí stejně, jako postavit 2., a stejně taky stojí postavit kasárna. Jestliže máš dost kamenů na postavení obého, neváhej. Jestli ne, dej přednost paláci. Mezitím čekej a hromaď další zlato.

Až ho budeš mít dost, vylepši znovu palác. Scenário končí, jakmile dostavíš 3. level paláce. Jakmile budeš mít dost peněz na vylepšení paláce, můžeš být napaden potulnými skupinkami Orků. Snaž se je dostat blízko své základny, tady totiž čekají panoši a Robert a ti je mohou snadno roznést na kopytech.

Osvobození Elany (Rescuing Elana)

Skoro okamžitě budeš napaden skupinkou Goblinů a Orků podporovanou možná Orčím hrdinou. Nejdřív pošli do boje proti Goblinům panoše, aby odvedli co největší kus práce, protože Goblini otráví všechno, co zasáhnou, a pak vlož veškerou svou sílu do útoku proti Orkům a hrdinovi.

Zbudování pořádné armády – to je pro tebe teď to nejdůležitější. Usnadníš si to, když pošleš sedláky do zlatého dolu na jihu. Orkové budou stále útočit, ale když budeš obezřetný, snadno je porazíš. Až budeš mít stáje, postav si pět žoldáků. Zbytek doplň panoši.

Nyní začni stavět věže a vylepšovat své jednotky. Taky si můžeš vystavět 3. level paláce. Zřejmě ale nebudeš mít čas na to, aby sis postavil katedrálu nebo orlí hnízdo, ale to vlastně zatím ani nebudeš potřebovat.

Asi tak po pěti nebo šesti minutách scenaria budeš napaden Orčí armádou. Nejdřív přijde pár vln náporu ze strany Goblinů. Ale hned za Gobliny přijde velký nápor Orků. Zatímco budeš bojovat s Orky, zaútočí na tebe třetí – Harpie.

Jediný velký problém s Harpiemi je, že tví kopiníci a žoldáci se jim nedovedou bránit. Takže vezmi panoše, ať sami zaútočí a rozdrtí Harpie na padrť. Jeden velký útok jim ukáže, zač je toho loket. I když to vypadá neuvěřitelně, tví panoši tuhle práci zvládnou lépe, než bys čekal, a ostatní tvé jednotky aspoň přežijí.

Přesně ve chvíli, co setneš hlavu poslednímu Orkovi a rozcupuješ poslední Harpyji, dorazí posila. Využij tu skupinku rytířů jednoduše k hlídání základny, dokud nevyprší čas.

Palmyrský průsmyk (The Gap of Palmyr)

Nejlepší místo pro tvou základnu je na západ od místa, kde jsi začínal. S hrdinou prozkoumej jih a sever kvůli zdrojům. Jediný zdroj krystalů je daleko od tvé základny, severovýchodně od místa, kde jsi začínal. Snaž se ho obsadit co nejdříve a postav si tam věž na ochranu. Krystaly totiž budeš rozhodně potřebovat.

Začni se stavěním základny a tvořením dobré armády. Vylepši všechno, co ti tvé zásoby v tuto chvíli dovolí, avšak nejdůležitější je mít palác na 3. úrovni. Budeš taky potřebovat postavit katedrálu a najmout rytíře. Postav si na severu základny věže, protože Minotauři budou přicházet zásadně touto cestou a proto pošli do každé věže co nejvíc panošů a kopiníků. Vezmi svého hrdinu, posíleného o pár panošů a žoldáků, aby obsadil zdroje nerostných surovin na východě. Nezapomeň postavit věž ke každému zdroji.

Na téhle mapě jsou dva úkoly: jeden je pod krystalovým dolem a jeden dále na západ. Pošli svého hrdinu mezi tyhle dva směry – to ti přidá pár mocných věcí a jednotek, abys mohl snáze zvítězit.

Všechna Minotauří vojska jsou na sever od průsmyku. Přesuň se tam tedy s důkladnou armádou rytířů, panošů a bílým kouzelníkem – jestli ho teda máš. Postav si pár věží na poškádlení nepřátelských vojsk, která se budou snažit zaútočit na tvou výhodnou pozici na jihu průsmyku.

Na západě je základna více rozložená, a tak je mnohem snazší ji zničit. Také věže tu nejsou tak hustě postavené, takže s rytíři snadno projdeš. Znovu pošli panoše, aby se postarali o létající jednotky, případně použij pegase a orly, které máš.

Aelfwine

Zbuduj si základnu na co nejlepší úrovni, aniž bys přivolal pozornost Minotaurů na východě a severovýchodě. V těch místech (V, SV) postav střelecké věže. Až budeš mít pár rytířů, začni s krátkými výpady. Nejdřív jeď na severovýchod a vylákej Minotaury zpět k tvé základně, kde ti panošové a věže pomůžou zničit je. Skupinka na jižním okraji mapy by měla následovat, ale dávej si pozor na bazilišky.

Hlavní vstup k Minotaurům je přímo na sever od tvé základny a krapet na východ od tvých severních dolů. Sem postav skupinku vojáků na obranu proti jakýmkoli potulným nepřátelům a postav si několik věží proti těm, co vyjdou zevnitř.

S další skupinou rytířů pořádně prozkoumej prostory na východě. Teď začni prozkoumávat hlavní vchod k Minotaurům na severozápadě. Pošli dovnitř své rytíře, nech je pobít všechny jednotky, ale snaž se Minotauří krále vylákat na nějaké místo, kde ti ostatní jednotky pomůžou je pobít.

Centrum Minotauří základny je dál na severozápad. Zmobilizuj své rytíře a znič všechno, na co přijdeš. Až bude jádro Minotaurů obráceno v prach, pošli rytíře podél severního konce mapy směrem k Aelfwinské jeskyni. Nakonec pošli Elanu přes Minotauří základnu do Aelfwinské jeskyně.

Návrat k Esgaardovi (Return to Esgaard)

Začni tím, že pošleš rytíře na západ. Postupuj ale opatrně, vždycky si vylákej jenom malý počet nemrtvých jednotek, co hlídají most. Postupně je budeš moci lépe rozdrtit.

Až vyčistíš prostory okolo mostu, pošli své jednotky vedené Minosem dál, aby prozkoumaly další území. S každým, kdo přejde přes most, pošli na sever rytíře, aby prozkoumal levý břeh řeky. Až dojedeš k domkům, pokračuj vlevo, dokud nepotkáš další skupinku kostlivců a stín. Zab je a pak jeď na sever až k domkům.

Pokračuj dál v cestě, ale zatoč mírně na západ, po cestě vymlať všechny nemrtváky a ozdrav se. Když se dáš na západ, objedeš skalní stěnu na sever a snaž se vyhubit co nejvíce nemrtvých. Až bude cesta bezpečná, pošli všechny své jednotky na místo východně od věže, znovu se vyhni útesu s kostlivci a duchy.

Teď pošli Minose podél základů věže prozkoumat okolí. Zjistíš, že obrovský počet nemrtvých stráží vchod do Esgaardovy věže a že jsou jihovýchodně. Pošli Minose zpátky k ostatním jednotkám a velice opatrně dostaň Aelfwina až k bráně. Když půjde podél základů věže, dostane se tam, aniž by vzbudil pozornost nemrtvých stráží.

Průzkum okolí (Scouting the Land)

Nejrychlejší cesta k základně nemrtváků je přímo na západ. Pošli Minose na průzkum. Drž se s ním na jihu kamenné zdi, až dojdeš k druhému průsmyku skoro na západním konci mapy. Pak ho pošli velmi obezřetně prozkoumat sever.

Až pobiješ všechny nepřátele, které uvidíš, pošli znovu Minose na průzkum na sever. Nechoď ale moc na západ, protože tam čeká pár skupinek Orků a Minotaurů. Až začneš prozkoumávat lesy na severu, najdi si pár velkých mýtin, které jsou ideální pro takovou malou hlídku. Vpředu nech běžce, za nimi nech panoše a znovu prozkoumej sever. Minos začne zakládat oheň ve věžích nemrtvých. To znamená jediné – jsi už velice blízko jejich základně.

Minose pošli zpátky a rytíři dej za úkol zničit věže. Jestliže bude mít příšerné zranění, odvolej ho odtamtud. Najdeš ještě celou sérii věží vedoucích do základny nemrtvých. Tam asi nebude to, co jsi očekával; všude mají jenom věže. Znovu pošli Minose napřed, tentokrát jako kdyby chtěl vzít kopec ztečí. Až ho zmerčí a zaútočí na něj pár nemrtvých, bude ten pravý čas na to, abys obrátil a navedl nemrtváky ke skupině tvých panošů a běžců, ti si s nimi snadno poradí. Uzdrav Minose a všechno pěkně zopakuj. Pokračuj v tom klidně i vícekrát, protože počet nemrtvých na kopci je opravdu velký a ty vylákáš vždy jen tři nebo čtyři najednou.

Pokračuj, dokud nepomlátíš většinu strážců z přední části základny. Pošli jakoukoli jednotku na kopec. Aby sis mohl být jist dokonalým vyhlazením nemrtvých, pošli na kopec všechny běžce, co máš. Až to bude hotové, mise úspěšně skončí.

Orčí brána (Orcgate)

Jdi na východ přímo z místa, kde jsi začínal, a začni stavět. Až budeš potřebovat najít nějaké nové zdroje surovin, nech skrumáž svých jednotek doma v základně. U každého dolu si postav věže a snaž se je ochránit před nájezdy nepřátel.

Použij nehorázný obnos zlata, co jsi vytěžil, a zbuduj si základnu a armádu. Taková skupina rytířů je pro tvé plány nezbytná. Pošli skupinku žoldáků prozkoumat mapu, protože právě oni mají dost slušný rozhled a navíc jsou dost rychlí na to, aby unikli většině nepřátel. Musíš vyslídit základnu Orků na východě, ale pozor, jsou mnohem silnější, než nemrtví. V podstatě můžou zničit jednotky nemrtvých dřív, než ty vůbec prozkoumáš mapu. Stoprocentně odhal mausoleum ve středu mapy na západním okraji.

Až zmapuješ počet Orčích staveb, pošli tam své rytíře a znič všechno, na co budeš mít síly. Následuj je se skupinkou panošů, ti se vypořádají se všemi létajícími jednotkami, které potkáš. Postupuj z východu na západ, nič věže, ale nezapomeň se zaměřovat taky (hlavně) na budovy a jednotky nepřátel. Zikurat opravdu stojí za to vychutnat, protože zničení ti zaručuje, že Orkové nebudou moct stavět nové skřítky a doplňovat tak své řady.

The Blue Shard

Hned od začátku budeš pravidelně napadán ze všech světových stran; proto nesmíš zapomenout dobře rozestavět hlídky. Panošové a rytíři by měli tvořit hlavní jádro těchto skupinek a až to bude možné, každá skupina by měla obsahovat alespoň jednoho mága.

Vytvořenou skupinu pošli na východ od tvé základny. Nech je i se žoldáky prozkoumat okolí a neopomeň zničit všechny nemrtvé hlídky, které potkáš. Můžeš se taky pokusit svým hrdinou obrátit budovy, což by ti pomohlo zvýšit počet tvých vojáků a navíc by ti to přidalo body, se kterými máš možnost stavět právě vojenské jednotky.

Nejdůležitější je, aby tvůj hrdina měl neustále pod kontrolou tři mausolea přímo na severu od základny. Plnění úkolů ti bude přidávat jednotky, věci a suroviny. Přesuň své jednotky z východu na západ a vyčisti při tom jižní část mapy. Tvým cílem je rozdrtit nemrtvé a převzít kontrolu nad většinou míst.

Jestliže jsi ještě nezačal stavět draky, tak teď je ten pravý čas začít. Taky budeš potřebovat červeného kouzelníka. Až budeš mít oba, nech mága zakouzlit na draka odolnost proti ohni a pošli ho na sever do centra nemrtvých. Drak samozřejmě musí vyčistit celé okolí. Nakonec bys měl letět i nad blue shard, což je pravděpodobně zdroj síly nemrtváků.

Znič všechny nemrtvé nepřátele kolem shard a pošli tam také svého hrdinu. Seber shard a přenes to zpátky do Esgaardovy věže, čímž úspěšně ukončíš misi.

Knihovna (The Library)

Tak zaprvé, obrať přístav, který je přímo na jihu od míst, kde začínáš, a postav si dopravní loď (transport). Až ji budeš mít postavenou, naloď svého hrdinu a dopluj s ním k malému ostrůvku v jihovýchodním cípu mapy. Na tomhle ostrově jsou čtyři věci, které ti budou velmi užitečné. Všechny je pober a vrať se zpátky na pevninu.

Až bude tvůj hrdina zpátky, rozestav své jednotky okolo všech věží. Minos ať prozkoumá okolí. Vždycky, když spatříš nějaké nepřátele, obrať ho zpět, ať zkoumá jinou cestu. Projdi severozápadní roh, co nejvíc můžeš, ale snaž se na sebe neupoutávat pozornost nepřátelských jednotek. Pobij všechny Orky.

Až se začneš blížit ke knihovně, objeví velkou skupinu silných Orků, včetně hrdiny a obra. Kopiníky a panoše pošli na jih a Minose využij na vylákání pár členů nepřátelských jednotek. Takhle pokračuj až do doby, než ti zbude obr, ať už sám, nebo i s několika pomocníky. Abys ho zabil, seskup všechny své kopiníky a zaútoč. Pomlať všechny jednotky zbylé okolo knihovny. Nakonec pošli oba své hrdiny a Elanu kolem knihovny, dokud nenajdeš to, co tu hledáš.

Obléhání Guardie (The Siege of Guardia)

Postav si základnu a braň ji před nájezdy nepřátel. Asi tak po pěti minutách – právě po nebezpečném útoku lichů – pošli své jednotky z levé části základny na pravou, jen pár jich tam nech jako stráže. Budeš překvapen útokem vražednými rytíři ze základny nemrtvých. Rytíři udělají perfektní práci při prosekávání se. Až se přiblíží k tvé základně, abys je zničil, použij několikrát schopnost svatého slova (Holy Word) na nejbližší katedrálu.

Po útoku rytířů nezbývá nemrtvým nic než skupinka lichů. Až budeš mít postavený i 5. level paláce a postavené tak dva červené kouzelníky, budeš už dost silný. V posledních pěti minutách však očekávej ztráty jednotek, ale jestliže si byl pilný ve stavění věží a rytířů, neměli by se nemrtví dostat přes tvou první obranou linii. Mise úspěšně skončí, jakmile dojde čas.

Oddíl Nemrtvých (The Undead Column)

Jdi na západ až do jihozápadního rohu mapy, obracej zdroje surovin a začni stavět. Severně od cesty najdeš dva bílé stromy a dračí svatyni. Dojdi s tvým hrdinou ke všem třem a budeš odměněn.

Máš jednu velikou výhodu oproti Nemrtvým. Aby se dostali až k tobě, musí projít dlouhým a úzkým průsmykem. Tam můžeš postavit hlídky panošů, kteří se postarají o kostlivce a duchy a postarají se minimálně o malou pohromu v řadách nepřátel.

Využij čas mezi jednotlivými útoky a postav si rytíře. Až budeš mít tak čtyři, pět, pošli je severně skrz průsmyk. Tam najdi dvě svatyně. Elanino tělo leží rozdrcené před levou svatyní. Nejdůležitější upozornění – čtyři obranné věže Tmavých Elfů stojí na sever od průsmyku. Znič je, na tom ztratíš tak rytíře, dva. Tyhle věže stráží dvě věci, které budou pro tvého hrdinu velmi užitečné.

Znovu uzdrav své rytíře a přesuň své jednotky do samotného průsmyku. Není lepší cesty, jak zastavit nemrtváky, než je napadnout přímo v jejich zdroji. Jestliže umí tvůj hrdina zakouzlit nějaká silná útočná kouzla, tak teď je ten pravý čas se předvést. Poslední útok přijde pár minutek před vypršením limitu. Až skončí čas, skončí i mise.

Teď jsi mezi dvěma důležitými rozhodnutími. Musíš si vybrat – buď budeš pracovat pro Paridiana nebo proti němu. Volba je jen a jen na tobě. Zbytek návodu je ale určen jen pro ty, co se dali na cestu po boku Paridiana.

Trpasličí karavana (Dwarf Caravan)

Jakmile začne mise, začne též útok Orků a nebude to zas až tak snadné. Přesuň své bojové jednotky k trpasličí oblasti, jak nejrychleji to půjde. Orkové budou útočit neustále po celou dobu scénária, obvykle to bude ve skupinách. Nezapomeň pomáhat trpaslíkům.

Produkce rytířů bude tentokráte kritická. Vezmi žoldáky (nebo Minose) a velmi podrobně prozkoumej Orčí základnu na sever od trpaslíků. Nejdřív najdi několik věží a potom tam pošli rytíře, aby je zničili. Nejdůležitější věž je východní.

Pošli tedy skupinu rytířů podél pobřeží na východ. Orkové mají několik silných jednotek, včetně pár obrů, které budou posílat na jih, aby obracely tvé doly. Můžeš je zastavit, tedy alespoň částečně, když budeš posílat orly podél pobřeží k vrchnímu rohu mapy a útočit na prostory Orků.

Jediné, co ještě zbývá, je zničení zbývajících Orčích jednotek a budov. Mají spoustu věží, ale jinak to ani nestojí za řeč.

Horská stezka (Mountain Trails)

Vezmi Minose a prozkoumej okolí. Měl by najít důkaz o všech Orčích kmenech, které se ti snaží odporovat. V každém rohu mapy má svou základnu nějaký kmen, kromě jihovýchodu, tam jsi ty. Je tu také jeden kmen, který nemá žádnou základnu a začíná ve středu mapy.

Zbuduj si pevné opevnění na západě až k jižnímu okraji mapy a na severu až k východnímu konci mapy. Nejdříve začni s jednotkami. Pak, až budeš mít suroviny, zbuduj věže a hlídkové věže. Minos by měl při průzkumu okolí narazit na dlouhou a úzkou plošinu na severu, přímo jihozápadně od žlutých Orků. Až to bude možné, snaž se získat tuto plošinu do svého vlastnictví. Na severním konci plošiny postav věž a na jih pod ní seskup své střelce s kuší.

Teď, když si omezil jejich pohyb, můžeš se soustředit jen a jen na zničení Orků. Začni vytvářet skupiny vojáků. Skupiny šílenců a pěchota kryti zezadu kušemi jsou velmi účinní v ničení nepřátelských jednotek a staveb. Tvým nejčastějším oponentem budou žlutí Orkové na severovýchodě, napadni ale spíš černé Orky na jihozápadě.

Střed mapy je případ sám pro sebe. Červení Orkové nemají žádné budovy, přeto disponují mnoha silnými jednotkami. Neustále je sleduj a pozoruj - černí a žlutí Orkové na tebe útočí tak často, jak často útočí i na sebe. Jestliže jsou červení Orkové již oslabeni, pošli skupinku trpasličích pánů vyčistit to tam. Přiveď hrdinu a pober všechny věci, co tam najdeš.

Nejrychlejší způsob zničení nepřátelských základen, zvláště žlutých Orků, je obrátit jejich budovy. Tyto stavby jsou často postaveny velmi blízko sebe a ty můžeš snadno obrátit většinu budov bez větších potíží.

Až budeš mít trpasličí pány a tak jednoho, dva draky, Orkové už nebudou mít proti tobě šanci. Smeť je z povrchu zemského.

Červený žaludek (The Red Maw)

Nejdříve schromáždi nějakou pomoc do průsmyků. Vezmi svého hrdinu podél pravé strany mapy a obrať každý důl, co najdeš. V každém, ke kterému se přiblížíš, dva trpasličí posly. Dohromady je tu šest dolů, takže celkem jich budeš mít celý tucet. Všechny je doveď na jih, poblíž dvou modrých sloupků, které směřují do hor.

Zjistíš, že horské průsmyky jsou obsazeny dvěma překážkami: obřími netopýry a vrahy. Můžeš naprosto ignorovat obří netopýry. Na tvé jednotky nemohou zaútočit a navíc nemáš žádné budovy, o které by ses mohl strachovat. Zato vrazi jsou větší sousto. Jediným útokem jsou schopni něco nebo někoho zabít, čímž jsou tví hrdinové a Minos takřka bezbranní. Taky mohou tvé jednotky otrávit, čímž je zase budou postupně pomalu ubíjet. Přirozeně, že nemůžeš dopustit, aby se něco podobného stalo tvým hrdinům nebo Minosovi.

Jestliže jsi schopen přivolat své jednotky s hrdinou, učiň tak. To pomůže. Taky můžeš nechat být příznaky otravy a zranění, jestliže tvůj hrdina je schopen to potom vyléčit. Proti Temným Elfům - vrahům jsou velmi účinná útočná kouzla, takže se je neboj použít. Tvůj hlavní plán by měl být veden skrz posly. Jestliže nechceš ztratit mnoho jednotek, jsou mnohem lépe postradatelní než Minos nebo tví hrdinové.

Od průsmyku s modrými sloupy miř přímo na sever. Poohlédni se po třetím průsmyku vedoucím na západ. Projdi jím přesně na západ. Cesta pokračuje na sever, ale jakmile budeš mít možnost jít zase na západ, neváhej. Toto je kritické místo na mapě.

Hrdinka Temných Elfů hlídá vstup do Strážního průsmyku a má s sebou docela slušnou skupinu vrahů. Jestli můžeš, začni kouzlit útočná kouzla. Jestli ne, seskup své posly a nějaké přivolané jednotky a zaútoč nejdříve na vrahy. Ti jsou velmi velkým soustem. S trochou štěstí je ale tahle bitva pro tebe vítězná. Až bude průsmyk volný, pošli svého hrdinu dál do Temných částí Guardie.

Před Archanonem (Toward Archanon)

Orkové nejsou všude stejně silní, proto bude nejsnazší prolomit jejich odpor na jihozápadě. Pošli tam skupinku rytířů a pokud to bude možné, kryj jim záda panoši a bílým kouzelníkem. Probij se krz ně a věže a pak se vrať zpátky. Pro tentokrát na Orky zapomeň, protože nestaví žádné budovy. Jsou sice jistým problémem, ale ti, se kterými se musíš vypořádat dřív, jsou Temní Elfové - ti se stávají stále silnějšími.

Jestliže už jsi zničil všechny Orky na jihozápadě, přesuň skupinku orlů do soutěsky a prozkoumej s nimi západní část mapy. Základna Temných Elfů je na severozápadě a ty potřebuješ vypátrat hlavně jejich kouzelnou věž, orlí hnízdo a všechny budovy produkující bojové jednotky.

Vytvoř skupinku, včetně pár rytířů, bílého kouzelníka, asi tak šesti panošů a tvého hrdiny. Všechny je přesuň k průsmyku, který jsi vytvořil mezi Orky na jihozápadě a pokračuj na sever. Do základny Temných Elfů pošli nejprve rytíře, ti se postarají o nepřátelské jednotky a hned za nimi tvého hrdinu, ten může zabrat jejich budovy. Panošové ti pomohou s jakýmikoli fénixy nebo harpijemi, jestliže je Elfové mají. Zaber celou jejich bázi. Tím ses definitivně postaral o Temné Elfy.

Nyní přidou na řadu Orkové. Naštěstí jejich síla od začátku mise nevzrůstala. Začni na jihozápadě a smeť je z povrchu zemského. Prostřední část je nejtěžší, nacházejí se tam totiž šamané, trolové a pár obrů, dále také pár věží. Zaútoč rytíři, pak se vrať a vyleč je. Skupinka šesti rytířů by to měla vcelku hravě zvládnout.

Teď pošli svého hrdinu. V teritoriu obru se nachází sedm věcí a některé by mohli být lepší než ty, co máš už u sebe. Jediné, co ještě zbývá, je vymlátit zbytek Orků na severovýchodě. Nejlepší je na to dráček, takže jestli už jsi postavil hnízdo a máš na to suroviny.... Jestli ne, vem rytíře a bílého kouzelníka, poradí si s nimi stejně. Mise skončí hned, jak vybiješ i toho posledního Orka.

Archanon

Jakmile mise začne, jdi na západ, kde najdeš skalnatý mys se surovinami. Zaber je a začni tu s výstavbou. Na západ jsou ještě další suroviny. Obsaď i ty a na obranu jim postav věže. Budou totiž neustále neodolatelně přitahovat pozornost Temných Elfů.

Aby ses ubránil drkům, potřebuješ panoše, takže si vylepši palác a postav si střelnici. Nejlíp uděláš, když si vylepšíš ještě i útok a rozsah střel panošů. Postav jich asi tak dvacet a nashromáždi je nalevo od základny. Jen pár jich nech napravo, budou tam bránit proti útokům Temných Elfů.

Až dorazí drak, začnou se konečně dít věci. Pokud můžeš, zabij ho ještě dřív, než k tobě vůbec doletí. Na to máš přednostně červeného kouzelníka. Díky mágovi můžou být tví panoši odolní proti ohni, až se drak přiblíží k základně. Jestli je tvůj hrdina někde poblíž, nemůžou se panoši dostat do nebezpečí a jejich sprška šípů si s drakem poradí velmi rychle.

Teď si vem za cíl prostřední skupinu Temných Elfů. Pošli tam na to skupinu rytířů. Nyní začni rozesílat své jednotky na sever. Vezmi jednu velkou skupinu, sestávající z rytířů, pár panošů, hrdiny, bílého kouzelníka a pokud možno také červených nebo černých kouzelníků. Jestli máš draky, připoj je k nim.

Naštěstí, síla Temných Elfů spočívá pouze v jejich věžích. S jednotkami, co máš, bys neměl mít problémy je porazit. Vezmi draka nebo dva a prozkoumej mapu, soustřeď se hlavně na věže, chránící různé suroviny. Až budou všechny zničené, mise skončí.

Zloději (Thieves)

Pomocí tvých stavitelských bodů si seskup buď skupinku panošů nebo pár rytířů. Zbývající body použij na co chceš. Ještě než zaútočíš na tábor lidí hlídající Navaara, potřebuješ si vytvořit nějakou armádu.

Povšimni si malých stanů. Když se tvůj hrdina k některému z nich přiblíží, opustí jej pár kopiníků nebo panošů. Asi v polovině stanů jsou přátelské (modré) jednotky, zatímco v druhé polovině stanů jsou nepřátelé (červené jednotky). Existuje jednoduchý trik na to, abys poznal, který je který. Stany, které mají na sobě štít s diagonálním pruhem obsahují přátelské jednotky. Stany s vertikálním pruhem ve štítu ukrývají nepřátele. Nahromaď přátelské jednotky a přesuň se pomalu na sever přímo do středu mapy.

Použij žoldáky k průzkumu severu. Začni s pomalými vpády do lidského tábora. Nejsou tu žádné budovy, což ti tvou práci značně ulehčí. Až se dostaneš blíž ke stanu Navaara, nepřátelské jednotky zesílí. Jestli má tvůj hrdina útočná kouzla, používej je. Značně ti ulehčí v ničení lidské základny. Jedna z nejvážnějších bitev se odehraje s lidským hrdinou, který stojí ve středu základny.

Až bude střed základny dobyt, přesuň svého hrdinu do velkého středového stanu. Tady je Navaar. Zkontroluj si také věci, které můžeš získat v táboře. Až budeš mít Navaara, pošli všechny své jednotky pryč z lidské základny, zpět na jih.

Zjistíš, že se tu objevili ještě dvě skupinky kopiníků. Šest je poblíž místa, kde si začínal a dalších šest táboří po cestě dolů. První skupinu můžeš klidně nechat být. Zbytek tvých kopiníků a panošů pošli zničit druhou skupinku dole na cestě. Pak pošli všechny své jednotky dolů po cestě.

V Palmyru (Into Palmyr)

Ze všeho nejdřív přesuň své jednotky na východ. Je tu dostatek surovin. Nemáš stavitele, takže první, co by tvůj hrdina měl udělat, je postavit zikurat. Neměl by si být ihned ze začátku mise napaden, protože ostatní začínají stejně jako ty. Ze všeho nejdříve budeš napaden ze severozápadu. Jeden z Orčích kmenů totiž sídlí vemi blízko a bude se s tebou střetávat častěji. Druhý Orčí kmen je na druhé straně jezera, má k tobě tudíž mnohem dál a ke konfliktům s ním tudíž ani moc nedojde. Nicméně, jetliže zaútočí, bude to už stát za to.

Na bližší Orčí kmen zaútoč ihned. Pár jednotek pošli na severozápad a hlídej most, přes který Orci přecházejí. Až budeš mít dostatečně velkou armádu, posílenou třeba i o jednotky získané z různých úkolů z nedalekého hrabství, začni útočit na Orky. Dávej si pozor na přístaviště, protože Orkové si postavili pár lodí. Znič nebo zaber přístav, tím si zabezpečíš moře.

Až bude toto území dobyté, soustřeď se na dobytí ještě druhé základny Orků. Na to použij jednotky strážící východní část tvé vlastní základny. Obejdi jezero až k řece a pročisti toto území od těch pá věží, co tu jsou. Tady si počínej jako s první Orčí základnou. Ovšem druhá základna Orků je mnohem silnější, protože měla více času svůj vývin. Pomalu se přesuň na sever, nič nejdříve věže a pak hned budovy, které produkují jednotky.

Neměl by pro tebe být problém je porazit. Drak nebo dva ti v tom hodně pomůžou, ale dávej velký pozor na totemy, kterých Orkové postavili přehršle.

Až bude hlavní Orčí základna zničená, prozkoumej mapu a znič ještě další opuštěné věže nebo totemy. Nevyhraješ, dokud to všechno nezničíš.

Koule duší (The Orb of Souls)

Jdi na východ od míst, kde si začal a tam počni stavět. Ze dvou Minotauřích kmenů, černý je přímo na východě je to velké sousto - tedy tvoje první příležitost k vítězství. Na obranu si postav silnou armádu na západní hranice tvé základny a jestli budeš moct, tak také pár věží. Nicméně nezapomeň na severní skupinu Minotaurů jenom proto, že zrovna útočíš na ty druhé.

Velká skupinka jezdců spojena s další skupinkou barbarů je dost na zničení věží. Nyní se pusť do dobývání vlastní minotauří základny. Minotauři budou pravděpodobně mít gobliní šamany a snad i Minotauří krále.

Až vtrhneš do Minotauří základny, znič všechny věže, co uvidíš. Jinak se soustřeď taky na ohrady nebo arény. Zdecimování základny ti nejspíš zabere trochu víc času, ale jakmile budou zničeny věže, na čase nezáleží. Povraždi všechny Minotaury. Obě Minotauří armády mají své budovy ve stejných místech, takže se s nimi můžeš vypořádat najednou.

Nyní jsou na řadě Lesní Elfové. Opatrně prozkoumej les, táhnoucí se od severozápadu až k jihovýchodu. Vede do něj mnoho cestiček. Vyber si tu nejbližší ke středu mapy a projdi ji s několika barbary. Najdeš tam skupinky hlídačů mýtin. Těch se ale nemusíš obávat. Skupinka čtyř až pěti barbarů si lehce poradí s dvěma nebo třemi takovýma skupinkami.

Porozhlédni se po hrdinovi Lesních Elfů. Hlídá hlavní průsmyk, který vede ke Kaari. Až ji najdeš, vem dráčka a znič ji. Pokračuj do lesa, po dlouhé cestě zpátky do rohu. Leť napřed drakem a pobij všechny Lesní Elfy v okolí. Nemusíš je tedy pobít všechny, jen všechny na cestě v lese.

Až bude cestička vyčištěná, přiveď Elanu a tvého hrdinu. Oba pošli po cestě až k velkému červenému stromu.

Tísnivá temnota (The Straits of Darkness)

Začni průzkumem lodí. Jeď a prohlédej celý oceán. Jelikož průzkumné lodě nemohou útočit na nepřátelské jednotky, takže si na ně dávej pozor a nenechej je přiblížit se k čemukoli. Nech je jenom najít místo nepřátelských lodí. Soustřeď se hlavně na západ a severozápad.

Až najdeš pár nepřátelských lodí, pošli za nimi pár válečných lodí a torpédoborců a smeť je z povrchu vodního. Až budou tvé lodě zničené, vrať se s nimi k tvému hlavnímu ostrovu. Vyleč je a pošli zpátky do bitvy.

Vezmi své Elfí galeje, pomocí kterých zničíš nepřátelské lodě. Obklop je a potom obrať pozornost lodí na strážce. Když všechny čtyři galeje zaútočí zároveň, nebudou mít jejich lodě, kam ustoupit.

Porozhlédni se po ostrově na západě, na kterém je přístav. Pomocí tvých válečných lodí vyčisti okolí ostrova, potom pluj kolem něj a zabij temné střelce. Po zabezpečení ostrova tam převez svého hrdinu a bílého kouzelníka na prámu. Zaber přístav a posbírej suroviny ukryté na ostrově.

Od tamtud pošli loď-průzkumníka na sever. Začni na západní straně a jeď okolo prvního ostrova, na který narazíš a pak mezi dvěma úzkými průlivy. Na sever odsud jsou Temní Elfové. Co nejvíc prozkoumej jejich ostrov, aniž bys ztratil svou loď a pak se vrať. Je tam jen pár lodí a na ostrově stojí jedna věž.

Zmobilizuj své Elfí galeje a použij taktiku neviditelnosti a zaměř se na zničení věže. Teď můžeš přesunout celou svou flotilu na Elfi ostrov.

Vše, co musíš udělat, je pomlátit nepřátelské jednotky na západní straně ostrova. Pár válečných lodí a torpédoborců se s tím vypořádají přímo bleskurychle. Až budou mrtví kouzelníci a temní střelci, začni svými loďmi ostřelovat kouzelnou věž. Až ji zničíš, mise skončí.

Elnaria

Přestože budeš potřebovat dobře vybavenou a zaběhnutou základnu, tvojí hlavní pozornost by měly upoutat lodě. Těch budeš potřebovat hodně a ještě více. Na téhle mapě jsou dva kmeny nepřátelských Temných Elfů a k oběma se dostaneš buď jenom po vodě nebo vzduchem. Loďstvo bude tvůj klíč k úspěchu. Chop se tedy přístavu a surovin a začni si stavět svou flotilu.

Pomocí lodí střež a ochraňuj pobřeží svého ostrova. Počítej s tím, že Temní Elfové zaútočí ihned a jestliže se ti podaří zabrání jim vylodit se u tebe, značně si tím usnadníš pozici. S dostatečným počtem lodí můžeš prozkoumat západní vody. Měl bys objevit tři malé ostrůvky se spoustou surovin.

Měj pořád na paměti cíl této mise: ty vlastně ani nepotřebuješ porazit Temné Elfy, stačí jen zničit strážní věž. Věž samotná je ovšem obranná věž, navíc dvojnásobně obydlená. Zásahy budou dvakrát tak silné a má dvojnásobek střeleckých zásob. Máš tři cíle. Zaprvé, hlídej si břehy ostrova od nepřátel. Za druhé, musíš vyvinout Daleké vidění, díky kterému si budeš moci odhalit celou mapu. Za třetí, budeš potřebovat tři draky.

Vytvoř si skupinku griffonů, fénixů a diblíků (imp) - asi tak čtyři od každého - a pošli je do jihozápadního rohu mapy. Až budeš mít Daleké vidění, zjistíš, že ostrov Temných Elfů je obklopen obranými věžmi. Vem svou skupinu a znič dvě nejjižnější věže. To ti otevře přístup do základny. Pomocí fénixů obsaď suroviny a vrať se se všemi jednotkami zpět.

Nyní si postav pomstychtivé draky. Protože strážní věž je obrovská, obyčejný drak by ji nebyl schopen zničit a navíc, Temní Elfové ji budou opravovat. Dva draci by ji možná byli schopni zbořit, ale stále tu ještě jsou jednotky Temných Elfů, kteří kdyby zaútočili, dopadl by si stejně. Tři draci ti ale zajistí úspěch.

Až je budeš mít postavené, pošli je na západ, a pak přímo na sever až k věži. Draci zničí věž v minutě a jakmile jsou z ní jen trosky, mise končí.

Obléhání Yrmu (The Siege of Yrm)

Hned od začátku si můžeš pár věcmi vylepšit svou situaci v této misi. Nejdůležitější je, abys uvedl svou základnu řádně do chodu. Zatímco na tom budeš pracovat, pošli své lodě podél pobřeží na jih. Nech průzkumnou loď vpředu a vyhni se věžím. Taktéž se vyvaruj do dlouhého úzkého fjordu vprostředku mapy. Místo toho naveď své lodě k základně Vysokých Elfů. Ve chvíli, kdy tam dopluješ, si zrovna postaví loď, ale tvůj torpédoborec si s ní určitě snadno poradí. Znič taky přístav a zaparkuj si tam svého torpédoborce.

Až budeš mít tak dva až tři antické víchy (wisp), pošli je zničit přístav Temných Elfů přímo na západ. Potom opatrně znič celou flotilu Temných Elfů. Až si vyrobíš pár fénixů, připoj k nim nějaké antické víchy a pošli je podél prostřední římsy a znič věže. Po zničení věží obsaď fénixama suroviny.

Temní a Vysocí Elfové mezi sebou tvrdě bojovali a ani jedna základna není ve skvělé formě. To je tvoje výhoda. Proti Temným Elfům pošli své antické víchy, nič nejdříve věže a pak taky všechny ostatní budovy. Všechno, co je na a u ní římse zaber pro sebe.

Tak, teď už zbývají jen Vysocí Elfové. Protože je jejich základna dost daleko, vyčerpali většinu svých jednotek na boje s Temnými Elfy. To je ta správná příležitost pro tebe, aby si jim uštědřil nějakou významnou ránu. Přiveď si antické víchy a začni útočit. Vysocí Elfové nebudou mít buď žádné věže nebo jen velmi málo. Začni jejich ničením, pak se soustřeď na jejich jednotky, pokračuj orlím hnízdem a stromy života. Nakonec smeť z povrchu zemského jejich kouzelné věže a ostatní pomocné budovy. Mise končí totální porážkou Elfů.

Ronald Krtina

THIEF 2: THE METAL AGE

KOMPLETNÍ NÁVOD - OBTÍŽNOST NORMAL

Nejdříve několik taktických zásad:

1. v každé misi se pokuste nashromáždit co nejvíce peněz a zlatého pokladu, účelně je vždy na začátku každé mise v inventáři proměníte za velmi cenné věcičky

2. před vlastní hrou si dobře a nejvýhodněji nakonfigurujte vaši klávesnici a myš ve vazbě na pohyby vaší postavy

3. zbytečně nevyhledávejte konflikt se dvěma a více strážnými najednou, nemuselo by se vám to vždy vyplatit

4. neseskakujte z velkých výšek, využívejte např. zvýšené atiky, různé boudy a ventilační zařízení na střechách budov. Používejte též modrou lahvičku na zmírnění pádů.

5. nezapomeňte na své kasařské nádobíčko ve svém inventáři a pečlivě ho zapojte do každé akce při otevírání truhliček s poklady a k odemčení zabedněných dveří

V poměrně podrobném návodu se budu zabývat nejefektivnějším postupem našeho zlodějíčka ke zdárnému splnění úkolů v jednotlivých misích s obtížností „ normal „ tak jak jsem ji při své paměti absolvoval. Některé lokace sloužící pouze za účelem nashromáždění potřebného bohatství záměrně vynechávám, nechci úplně odradit zaryté pařany a většinou se splněním úkolů tyto lokace ani nesouvisí. Ke zdárnému splnění úkolů existuje vždy několik způsobů v různém pořadí plnění.Takže hodně štěstí a vzhůru do boje.

mise 1: Running Interference

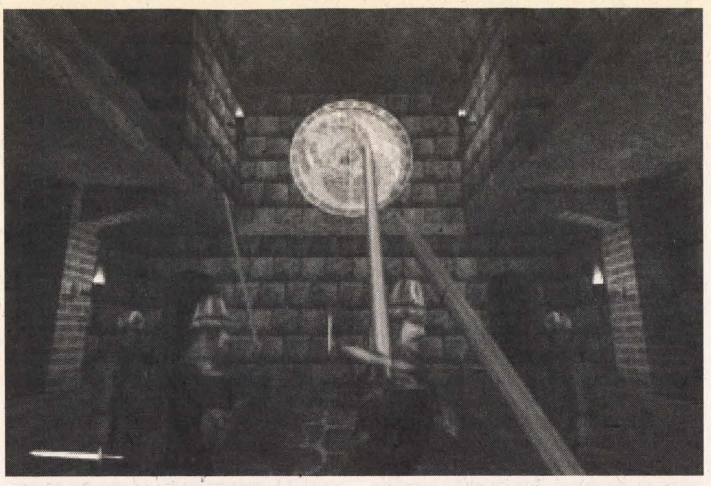
Začínáte se svým Garrettem se standardním vybavením. Stejně v této misi nesmíte nikoho zabít. Takže pěkně zezadu a obuškem do hlavičky.

Z volného prostranství se nejprve vydáte doprava ve směru vyčnívajícího mě-

síce. Po rampě seběhnete do první místnosti, kde se lehce napakujte. V další místnosti seberete z parapetu stříbrný klíč a odemknete levé dveře. Vejděte do tmavé chodby a zabočte vlevo. Ve výklenku uhaste s pomocí vodního šípu pochodeň, aby vás nespatřila stráž. Projděte dál a zezadu překvapte strážného. Nyní se vraťte do místnosti, kde jste sebrali z parapetu klíč a otevřete pravé dveře. Vystoupáte po schodech do chodby a počkáte si, až se strážný otočí. Bum. Obdobně si poraďte i s druhou hlídkou. Vejděte do místnosti se sloupovím a potom hned do protější chodby. Otevřete stříbrné dveře a v místnosti zlikvidujte známým způsobem stráž a seberte klíč. Vyjděte po schodech do horních místností a v jedné z nich seberte s psacího stolu další klíč. Vraťte se do místnosti se sloupovím a s pomocí zlatého klíče otevřete dvoukřídlá vrata vedoucí na volné prostranství. Zlikvidujte stráže po obou stranách a také toho hejska dole na nádvoří. Posbírejte od nich zlaté klíče a otevřete si protější bránu. Ocitnete se na místě na začátku mise. Otevřete dveře do vězení a s pomocí „Birdcall" vysvoboďte prvního vězně. Ten záhy zaběhne po šikmé rampě do objektu. Běžte za ním až do chodby s výklenkem, kde jste před tím zhasnuli louč a projděte dále, až spatříte prvního vězně, jak osvobodí svoji přítelkyni. Oba potom vyběhnou ven. Běžte za nimi a máte první misi šťastně za sebou.

mise 2: Shipping And Receiving

Z navršených beden nejprve seskákejte na pevnou zem. Na place zabijte dva strážné, seberte zlatý klíč a doporučuji také zlikvidovat bonzáckého civila vzadu na rampě. Vrátíte se kousek zpět a po krátkém schodišti vystoupáte ke dvoukřídlým dveřím mezi rozsvícenými okny a s pomocí šperháku je otevřete. Ve velké místnosti vystoupáte po dalším schodišti do prvního patra a otevřete hned první dveře proti sobě. Vstoupíte do propojovací chodby a zabočíte vpravo k recepčnímu okénku. Tím splníte první část vašeho úkolu. Nyní jste v budově „A". Nastává část poměrně složitější. Musíte nasbírat cennosti v minimální hodnotě 500. Znamená to, že musíte projít prakticky celou misi a pozabíjet strážné, protože někteří z nich mají klíče od uzavřených sekcí. Popíši tedy svoji verzi hledání pokladu, ortodoxně hrdí pařani nechť tuto stať přeskočí a použijí vlastní verzi. Začínám u dveří „recepce" (za zády mám předchůdce našich poštovních P.O. boxů). Prvními dveřmi vlevo vejdete do místnosti a se stolečku seberete první část pokladu. Prvních pade. Vyjdete zpět. Kovové dveře vlevo vedou pouze na venkovní ochoz. Vraťte se do haly s recepčním okénkem. Naleznete tu dvoje otevřené dveře a jedny „korálky" vedoucí na propojovací venkovní ochozy. Zdá se mi příhodné čistit celou sekci pěkně od shora, i když poprvé jsem volil poněkud jinou variantu. Bitkám se z důvodu potřeby klíčů stejně nevyhnete. Vraťte se na schodiště a vystoupejte až na střechu. Cestou vpravo minete sál s recepcí (tentokráte z ptačí perspektivy). Slezte po žebříku na první vnější ochoz a zabočte vpravo. Druhý žebřík a skok na zem. Zabočte kolem malé boudy vpravo až na paletiště beden. Zde zlikvidujte hned dva lučištníky, kteří hlavně na dálku znepříjemňují život. Z paletiště vstupte přes rampu do objektu. V dřevěných regálech u zdi je další velice cenná čórka. Vyjděte ven a zabočte za roh vlevo. Dojdete k osvětlenému vchodu do budovy. Zlikvidovat nebezpečného lučištníka! Pokud vstoupíte do objektu, ocitnete se na výchozím místě v budově. Vraťte se přes paletiště a zabočte vlevo k další rampě. Naproti ní je průchod mezi navršenými bednami do další sekce. Zde si počínejte zvlášť opatrně. Za bednami zabočte vpravo a obejděte celý blok, až dojdete do přístaviště. Zde získáte od strážného v černém obleku důležitý Davidsonův klíč. Přejděte po připraveném molu k lávce. Strážný má měšec s pokladem. Určitě by vám chyběl. S pomocí Davidsonova klíče otevřete v kajutě dveře. Zlatý svícen za to stojí. Na lodi kromě zavřených pavouků už nic nevykoumáte, proto zpět po molu a vstupte do velké haly s bednami dveřmi u zelených vrat. Vzadu v rohu místnosti je jezdící plošina. Vyjeďte až nahoru. Vpravo na zdi vypněte s pomocí červeného deonu alarm. Na rozcestí zabočte vpravo a v obou protilehlých místnostech dobře zúročte své řemeslo. Kdybyste preventivně nevypnuli alarm, bonzácká kamera v podobě hlavy jakési medúzy zavěšené v chodbě pod stropem by se postarala o dobrý hukot. V knihovně neopomeňte cvaknout na vystouplý hřbet knihy a v tajné místnosti fasujte. Vraťte se na rozcestí a seběhněte o patro níž. Kovové dveře vlevo míří na vnější ochoz. Projděte dál kolem terče a soch vojáků a přes kovové dveře vlevo přeběhněte venkovní kovovou lávku. Vstoupíte hned do protějších dveří. Strážného na ochozu v místnosti sejmete a seberete od něj červený klíč od sekce „B". Nyní otevřete první dřevěné dveře vpravo a hned v následující místnosti přehoďte nástěnné deony 1- 4. Otevřete plechová zelená vrata s označenými symboly čísel. Pokud projdete dál až na terasu, dojdete ke trojici prosklených světlíků. Rozbijte prostřední z nich a skočte na bedny pod vámi. Ubere vám to sice pár životů, ale dostanete se k zašité zelené bedně a tu moc potřebujete. Známý Davidsonův klíč už si s ní poradí. Přes červená vrata a klíč „B" se dostanete znovu ven do přístavu. Oběhněte blok a znovu vstupte do haly. Přes otevřenou sekci 1 nebo 2 vyjedete o patro výš a na známém místě prošmejdíte ostatní místnosti. Štědrá je zejména sekce „4". Chodbou podél této sekce se dostanete přes boční místnosti na terásku se světlíky. Krajní z nich opět vedou na bedny a k dalšímu pokladu. Z truhly na bednách získáte i známý „Rope Arrow", který vám usnadní hledání po bednách. Myslím, že jsem důvěřivé pařany zavedl až dost. Až splníte druhý z úkolů, vraťte se na známou cestu do výchozího postavení na začátku úrovně a vylezte na navršené bedny.



mise 3: Framed

Nejprve zabočte do slévárny hned vpravo. V rohu vedle potrubí s unikající párou uvidíte ocelový příklop s ovládacím kolem. Otevřete ho. Skočte do zatopeného podzemí a proplavte dvě sekce. Potom otevřete poklop ve dně a plavte dál. Vynořte se až v jeskyni, kde z vody uprostřed trčí ocelový sloupek. Vylezte ven a zbavte se dotěrného pavouka. Na rozcestí posbírejte světlice a vydejte se chodbou po dřevěné lávce. Na jejím konci otevřete pomocí vyhaslé louče tajný vchod ve zdi a přes strojovnu projděte do další chodby. Otevřete dřevěné dveře se strážným a nepozorovaně vklouzněte do chodby. Nezabíjejte stráž, můžete jich v této misi skolit pouze pět, takže šetřete síly. Na křižovatce chodeb zabočte vpravo a potom zase hned vpravo do místnosti s ovládacím panelem. Pomocí dvou pák vyřaďte hlídkující alarm a otevřete hlavní bránu do komplexu. Vraťte se a vystoupejte po schodišti vpravo do dalšího patra s osvětlenou chodbou. Zde klepněte hlídkující stráž a seberte klíč. Výchozí úkryt hledejte hned v místnosti za protějšími dveřmi. Vydejte se vpravo a zlikvidujte ještě jednu ženskou stráž. V místnosti kanceláře šerifa Truarta vyčórkujte poklad. Objevíte zde i tajný vchod přes krb, kde musíte nejprve uhasit oheň. Tato tajná místnost nemá pro hru zvláštní význam. Běžte tedy chodbou opačným směrem a v kanceláři poručíka Hagena seberte se stolu kapesník. V protější místnosti ještě čórněte stříbrný klíč. Na konci chodby zabočte vlevo a dveře v další místnosti otevřete s pomocí zlatého klíče. Vystoupejte po točitém schodišti a v další místnosti s hlídkujícím alarmem k protějším kovovým dveřím. Odemknout a rychle do chodby ke kódovacímu systému. Alarm vás pravděpodobně stejně prozradí, takže přivolanou stráž zabijte. Alespoň je další klíček. Číselný kód na otevření dveří je 4026. Tento kód lze najít v objektu v nahrávací místnosti na jednom z pergamenů. Vy to máte bez námahy a za odemčenými dveřmi seberte v poličce skříňku. V téže místnosti odhoďte kapesník poručíka Hagena. Pokud se nechcete zdlouhavě vracet, projděte v tomtéž patře přes další hlídkující alarm u stropu a na konci chodby zaplujte do knihovny.Vystouplý hřbet jedné z knih napoví to ostatní. V tajné chodbě slezte po žebříku a rázem jste na známém místě. Dojděte do kanceláře poručíka Hagena a zanechejte na jeho stole skříňku z vašeho inventáře. Zbývá už jenom opustit hrad. Vyjděte na chodbu a zabočte vpravo. Na křižovatce opět vpravo a kolem stráže zabočte do místnosti s prosklenými dveřmi. Na druhém konci této místnosti je vchod na balkon s dalekohledem. Směle přeskočte zábradlíčko a přes korunu stromu dopadnete měkce na pevnou zem. Vpravo od studny otevřete s pomocí páky dvoukřídlá vrata a potom hned další mříž před vámi. Hlavní branou už jenom proběhnete ven do města.

mise 4: Ambush!

Začínáte ve výklenku pod schodištěm. Vylezte rychle nahoru, než vás objeví stráž. Schovejte se hned ve výklenku protějšího domu a pěkně lup zezadu. Vydejte se po městě vpravo nebo vlevo a vyčistěte ho nejprve od všech strážných. V hospodě za dveřmi na rampě můžete potom sebrat svitek od Morgana. Dalšími dveřmi u jedné z mříží vstoupíte do objektu. Úplně až nahoře seberete se stolu klíč a prachy a s pomocí páky otevřete mříž dole pod vámi. Otevřenou branou projdete do další části města. Do stejné lokace se též dostanete přes zamčené dveře v objektu s pákou. Zůstanu u prvního způsobu. Vejděte do ulic a postupně zabíjejte strážné. Nepusťte si jich víc jak dva k tělu. Dojdete až k dvoukřídlým dřevěným vratům. Použijte nalezený klíč a změňte azimut. Na dalším rozcestí projdete rovně a jste rázem u dveří druhého způsobu vniknutí do další části města. Způsob další varianty vám umožní likvidaci velkého množství strážných, kteří by vám mohli v akci překážet. Od dveří se tedy vydejte ulicí dolů a na jejím konci zahněte vlevo. Jděte pořád za nosem a na další křižovatce třeba rovně. Opět je tu několik variant, městečko je důmyslně propojené tajemnými uličkami. Nechejte se vést ulicí mezi domy, až dojdete k potoku. Běžte podél něj a u dveří s hořící loučí zahněte vpravo. Další cesta vás dovede až k zamřížované bráně s dvojicí strážných. Zlikvidujte je. Otevřete kovové dveře vlevo a vstupte do objektu. Po dřevěných schodech vzhůru a další dveře. V chodbě se vydejte vlevo. Za kovovými dveřmi seběhněte dolů, kovové dveře a potom chodba se dvěma protilehlými latovanými dveřmi. Vyjdete ven přes ty levé a na mostě zabijte stráž. Stejně tak učiníte i s dvojicí strážných naproti vám. Jeden z nich má lahvičku se životy! Cesta vás dál zavede na další kamenný most, za kterým hned zabočíte do brány vpravo. Na rozcestí sejmete ožralu po své pravici a dojdete ke dvoukřídlým dřevěným vratům. Projdete vstupní halou a zabočíte do dalších dveří. Seběhnete dolů a u kovových dveří obdržíte další dva úkoly. Vydejte se uličkou vpravo a vstupte hned do protějších dveří. Vystoupejte do prvního patra a vstupte do místnosti s krbem. Plníte zde jeden z úkolů. Zahněte do ložnice a otevřete zde dveře k tajnému úkrytu. Potom zaktivujte krajní levý věšák na stěně před sebou a z tajného úkrytu posbírejte celý arzenál včetně klíče. Nyní zapojte závity k cestě zpět. Můžete si sami vyzkoušet svoje druhé možnosti. Výchozí místo návratu jsou otevřené dveře na začátku mise, kde jsem popisoval obě možné varianty (delší a kratší). Stojíte tedy zády ke dveřím a nepůjdete tentokrát rovně, ale zabočíte doprava. Na křižovatce vlevo. Míjíte nízké stavení se dvěma svítícími okny. U lampy zabočíte vpravo a na další křižovatce vlevo. Projdete podloubím a šup pořád doleva, až dojdete k zamčeným vrátkům. Otevřete je s pomocí domácího klíče a vše je za vámi.

mise 5: Eavesdropping

Od brány se vydejte vlevo. V této misi budete muset probádat každý kousek katedrály i přilehlých objektů. Musíte nasbírat minimálně 800 dukátů, které jsou zde v podobě mincí a zlatých předmětů šikovně pohozeny. Omezím se proto na hlavní úkoly této misě. Tak předně se venku vyhněte souboji s hlídací dvojnožkou. Koneckonců, moudřejší ustoupí. Kdo je netrpělivý, na konci hry se dozví jak je spolehlivě likvidovat. Nejprve se dostaňte do hlavní modlitebny v katedrále. Jsou to první kovové dveře před vámi. Dost se tu napakujete, tak nic nepřehlédněte. Nesestupujte odsud do podzemí, kostlivci by vás zcela určitě nechtěli nechat na pokoji. Ale pokud nebudete mít dost pokladů, musíte i tam. Z katedrály se lze z postranních místností po žebřících dostat do vyšších pater a ochozů. Dobře vše zde prošmejděte a sbírejte také klíče. Potom vyjděte ven a na jedné straně u katedrály v rohu zdi objevíte spoustu náhrobků a jednu sochu. Zde vystoupáte po šikmých schodech ke dveřím. Až vstoupíte na horní podestě do osvětleného prostoru, ozve se zvon. Potom už jenom vyčkejte u dveří a vyslechněte rozhovor šerifa (trvá poměrně dlouho), až se vám objeví část splněné mise. Nyní musíte najít „Deposit Box Key". Pokud jste dobře sbírali, jeden ze tří klíčů v inventáři je ten pravý (Key 1). Vraťte se do hlavní katedrály a odbočte do opačné chodby než je modlitebna. V chodbě seběhněte po čtyřramenném schodišti do suterénu. V zadní místnosti za výhní seberte se stolu plochý nůž. Vezměte „Deposit Box Key" a otiskněte ho do žluté voskové desky před sebou. Potom formu s pomocí nože ořízněte. Zbývá vrátit originál klíče na správné místo. Ale kam? Od schodů, kde jste vyslechli rozhovor šerifa, se dejte vpravo a hned vstupte do objektu (kovové dveře s lucernou na stěně). Vyjděte po krátkém schodišti před sebou do místnosti se dvěma palandami. Seběhněte o patro níž a za třetím kavalcem uvidíte fialovou šperkovnici. Pouze toto je to správné místo. Odložte zde klíč a pospíchejte k hlavní bráně.

mise 6: First City Bank And Trust

Z výchozí pozice zamiřte vpravo. Projdete kolem velikých hnědých vrat a docela určitě narazíte na tříčlennou hlídku. Obávám se, že budete muset bojovat. Potom pokračujte dál. Na konci cesty spatříte dole u země malé fialové okno. Pomozte si šperhákem a vlezte do objektu banky. První část úkolu máte tedy splněnou. Pokračujte hned do výklenku do podzemí před vámi. Projdete dlouhou sklepní chodbou a ve skladišti beden zabočíte do výklenku vpravo. Vystoupáte o patro výš a zabočíte hned v protisměru do dalších dveří. Projdete chodbou a na jejím konci objevíte schodiště do patra nad vámi. Vyběhnete nahoru a u modrého sloupu po vaší levici vejdete do kovových dveří. V další místnosti uniknete špiónské kameře u stropu nebo ji s pomocí ohnivého šípu prostě sundejte. Alespoň nebudí zbytečný rozruch. Seběhněte k dvoukřídlým dveřím a vejděte do knihovny. Po šikmé rampě vylezte na levý parapet a se stolu seberte „Scroll". Když si ho přečtete, budete mít druhou část úkolu splněnou. Vyjděte ven na chodbu, zpět přes strážní místnost, a nyní se musíte dostat do horního podlaží k vypnutí alarmů. Hodně vám to ulehčí pozici a navíc se cestou postupně pěkně napakujete. Cestou kromě čórek zabíjejte strážné a olupujte je o klíče od dalších uzamčených místností, které budete objevovat. Cest do horního podlaží je samozřejmě několik. Volím přímou cestu a zabočuji do prvních levých kovových dveří. Přes hlídací místnost se dostanete po rampě k zamčeným dveřím. Za nimi v místnosti hned vlevo do dalších kovových dveří a potom do lomené chodby vlevo. Na rozcestí doprava a dojdete až do osvětlené místnosti se sochami ve výklencích mezi sloupy. Přeběhněte na druhou stranu. Pozor na nášlapnou podlahu! Potom ve směru šipky vlevo na stěně zabočte do modré místnosti a projdete až na horní ochoz v bance. Za stříbrnými dvoukřídlými dveřmi je hledaná místnost. Pokud nebudete mít klíč, hledejte u strážných. Vzadu na stěně vypněte kontrolní kamery. V rohu místnosti naleznete ještě na stole další klíč. Nyní se musíte vrátit až do podzemního skladiště s bednami, kam jste se dostali na začátku mise přes fialové přízemní okno. Popisovat cestu zpět by asi bylo už dost surový. Zvolte jinou variantu a berte, co se dá. Až dorazíte do výklenku v podzemí s bednami, zabočte vpravo a projděte do chodby, kde naproti vám visí na zdi pergamen. Cestou dál narazíte na pár dotěrných robotů. V bludišti využívejte bočních schovek a dostaňte se až na úplný konec, kde uvidíte hlídkující kameru a zamřížovaný vchod do vedlejší místnosti. S pomocí páky uvolněte vchod. V místnosti naleznete ovládací část strojovny k sejfu. Vzadu odklopíte víko a zatlačíte v kombinaci šestici tlačítek tak, abyste rozsvítili zelenou kontrolku. Tím odblokujete vchod do sejfu. Nastává útrapná cesta zpět do banky. Vylezte z podzemí a držte se pořád vlevo. Dojdete až do hlavní vstupní haly v bance. Hlídkující kamery by teď měly být mimo provoz. Pokračujte pořád ve zvoleném směru, až objevíte místnost s velikým víkem od sejfu (na mapě vyznačená jako „Vault"). Hlídkující kameru u stropu můžete vypnout nástěnným červeným deonem za zamřížovanými dveřmi. Vstupte do sejfu a vlevo si přivolejte výtah do vyššího podlaží. Potom po žebříku na protější stěně vylezte ještě o jedno patro výš. Hledaná krypta je č.11. Zde seberete fonograf a upalujte nejrychlejší cestou na čerstvý vzduch, pryč z banky. Fuška, co?

mise 7: Blackmail

S ohledem na holý fakt, že musíte opět nasbírat alespoň za 700, prošmejděte nejprve první domek. Potom si otevřete bránu vlevo a šup do druhého. Alarmu si nevšímejte, on se unaví sám. A nebo ohnivé šípy! Přes další bránu do třetího domku se zabedněnými dveřmi. Vchod je samozřejmě zezadu. Cestou si vypněte dotěrný alarm na ovládacím panelu. Vidíte!. Opět škála možností! Nezapomeňte, že na protější straně jsou také vrata a také domeček. Z modré truhly se samozřejmě hodí šplhací šíp. A jdeme do akce. U hlavní brány pod alarmy jsou dvoje kovové dveře. Stačí, když si s pomocí šperháku otevřete pouze jedny. Vylezte po žebříku a na pravém ochozu si na ovládacím pultu otevřete hlavní bránu. Vstupte na prostranství se dvěma strážemi u hlavního vchodu. Existuje sem i jeden tajný vstup přes vodu, ale na to si zkuste přijít sami! Na prostranství zaběhněte vpravo a dojděte až na první travnatou plochu. Otevřete další bránu a projdete dál. Další brána. Zabočte vlevo a přes bránu projděte k osvětlenému vchodu naproti dřevěnému molu. Zabijte stráž a seberte klíče. Otevřete dveře vpravo a kolem bazénu projděte do chodby. V první místnosti vlevo s palandami mužstva si pro sichr doberte z dřevěné truhly životy. Zabijte stráž a seberte ozubené kovové kolo. Záhy minete stříbrné dveře vpravo, kde uvidíte na stěně válec s jedním ozubeným kolem.. Použijte vaše kolečko. Dříve však projděte všechny místnosti kvůli čórkám. Na pořadí opět nezáleží. U dveří s ozubeným kolem vejděte do nové chodby. Nahoře nad schody vás čeká dvoučlenná hlídka. V této části hry získáte od hlídky další ozubené kolo a balkónový klíč. Nad schody zabočte vpravo do chodby a od stráže ve výklenku seberte modrý klíč. Od pobitých stráží opět sbírejte klíče a různá ozubená kola. Důkladně prohledejte celé patro. Přes hernu projděte rovně do chodby a uvidíte místnost s bazénem. Pozor! Je hlídaný kamerou. Na dně bazénu najdete důležité ozubené kolo. Projdete-li chodbou od bazénu dál, uvidíte na jejím konci po pravé straně dvojici dveří. Ve vzdálenější místnosti naleznete ovládací panel k vypnutí ochranného monitorovacího systému. Na stříbrné dveře hned vedle použijte ozubené kolo z bazénu. Vstupte a běžte pořád po kobercích. V červeně osvětlené místnosti rázem obdržíte další úkol. Vyběhněte po schodech a zabočte vpravo. Otevřete dvoukřídlé dveře a vstupte do místnosti s krbem. Dveřmi vlevo se dostanete do hledané šerifovy ložnice s červeným kobercem, kde na zemi naleznete pohozený svazek klíčů. Seberte ho a máte splněno. Se stolu potom ještě seberte ozubené kolo a některou z cest opusťte vilu. Ještě vám prozradím, že jestli chcete vidět zombíkovu ženu, zatáhněte v jednom z krbů za páku. Pokud jste průběžně nasbírali dostatek peněz a pokladů, dojděte do výchozího postavení na začátku mise.

mise 8: Trace The Courier

Nacházíte se na známém místě ve městě z mise AMBUSH. Z boční uličky sledujte pečlivě kurýrku s dopisem, která před vámi hned na začátku mise projde. Mějte ji pokud možno stále na očích. Jediný chybný krok znamená nesplnění mise. Ke všemu se ještě musíte vyhýbat strážím. Kurýrka vás postupně zavede až na městské tržiště, kde pod lampou vytrousí svěřený dopis a pokračuje dál ve své cestě. Seberte ho a seznamte se s jeho obsahem. Nyní si již dále kurýrky nevšímejte a budete provádět poměrně svižný přesun v krátkém časovém limitu. Nikde se nezdržujte, každá vteřina je drahá. Vaším úkolem pro zdárné dokončení mise je ukrytí na jakémsi známém místě ve městě. Prošmejdil jsem snad každý kout, až jsem na ono místo kápnul. Nachází se na místním hřbitově a v rychlosti vám popíšu cestu k němu. Cestou přes několikačlennou hlídku bude vhodné využívat krátkodobou neviditelnost, jinak misi asi těžko dokončíte. Přeběhněte tedy dřevěný most kolem rozhlížející se kurýrky a jednoho strážného a zabočte doprava. Vyhledejte první stín, kde máte zároveň svůj první mezičas. Nezdržujte se však a vyběhněte do kopce, zabočte vlevo a proběhněte kolem ožralého strážného. Proběhněte temnou branou a zabočte doprava. Záhy minete civila a za ním již uvidíte vchod do hřbitova. Uvnitř mezi náhrobními kamenemy spatříte dvoukřídlá vrata v zasunuté malé zídce. Vylezte na ni a přeskočte přes červenou stříšku do vedlejšího areálu. Jde to pěkně ztuha, ale jde to. Nezapomínejte na čas. Koneckonců, objevíli se vám zkřížené hnáty, poznáte, která bije. Až přeskočíte zídku, nezdržujte se a proběhněte malou brankou naproti vám. Zahněte doleva a uvidíte další dvoukřídlé dveře do podzemí, nad kterými se tyčí socha. Otevřete je, vběhněte dovnitř a proběhněte mlhovinou před vámi. Úspěšným gratuluji, neúspěšní ať mi prominou.

mise 9: Trail Of Blood

Začínáte v lese s mechovými polštářky pod nohami. Pusťte se s kopce a neustále sledujte krvavou stopu. Dojdete až k malému stavení, kde u mrtvého vojáka u potoka seberete mapu. Jeden z úkolů máte splněný. U vodopádu chrlícího z obří kamenné tlamy přeskočte na protější břeh a za trsem trávy seberte první červený rubín. V prvním stavení si z krbu seberte ohnivé šípy. Přejděte po lávce a následujte krvavou stopu. Projdete kolem záhonku se strašákem. Hned vedle ve stavení projdete do druhé vedlejší místnosti a pod schody seberete druhý červený rubín. Nelekejte se duchů, kteří se zde průběžně zjevují a klábosejí spolu. Vyjděte ze stavení a pokračujte dál podle krvavé stopy. Po další lávce přejděte přes potok. Nyní se vydáte rovně do kopce mezi stromy. Dojdete až ke kobce se čtyřmi samostatnými vchody. Pod kamenným oltářem se zde nachází kamenná tvář. Vložte do jejích očních důlků oba rubíny. Otevřená ústa vám rázem odhalí bránu do jiné dimenze. V jeskyni se potom vydejte dál chodbou podle krvavých stop. Dojdete až do místa s květinami s lidskými oky. Projděte až na konec a mezi krysami se protáhněte skrz úzkou skalní štěrbinu. Zabočte vpravo a běžte pořád za nosem až přes skalní tunel. Dojdete na ochoz. Vpravo dole pod vámi je nyní fialově osvětlená skalní plošina, po které se záhy připotácí opice. Raději ji ze zálohy skolte, protože používá nepříjemnou foukačku s otrávenými šípy. Skočte na plošinu a stoupejte pořád vzhůru. Na křižovatce zabočte vpravo a cesta vás už sama zavede k osvětlenému vchodu, který stráží dvě opice. Vystoupejte po schodech a přeběhněte přes světelný most do jeskynní skrýše. Cestou vás nyní bude doprovázet poletující mlhavá bílá koule, která nepříjemně osvětluje své okolí, tedy i vás a lehce vás prozradí. Za skrýší se otvírá volné prostranství s hlídkujícími gorilami. Vydáte - li se vpravo a projdete mezi dvěma stromy, uvidíte v dutině dalšího stromu točené dřevěné schodiště. Na prvním rozcestí zabočte vpravo. Projdete dál přes místnost se třemi zelenými podstavci a divokými včelami a v další místnosti zabočíte opět vpravo. Pokud chcete splnit i další nepovinný úkol a nasbírat minimálně v hodnotě 500 rejděte všude kolem a sbírejte zlaté oblázky. Dojdete do zelené místnosti zarostlé krápníky. Rozbijte je a projděte do lesa s podivnými zvuky. Záhy zjistíte, kdo je vydává. Na obživlé stromy zřejmě nebudete stačit, a proto upalujte pořád s kopce až dole najdete hledanou pohanskou mrtvolku. Seberte dopis a máte to za sebou.

mise 10: Life Of The Party

Úkolů v této misi máte požehnaně, takže hurá do akce. Začínáte ve zvonici, ve výklenku pod zvonem. Hupsněte hned na střechu pod vámi a přes kovový kryt přeběhněte po parovodu na protější střechu. Potom seskočte vpravo ke dvěma světlíkům. Po protějším žebříku sešplháte dolů a vejdete do místnosti. První stráž a hned víte co s ní. Vyběhněte po schodech a přes vyklopené okno se dostanete na ochoz sousední střechy. Opatrně projděte na druhou stranu a ze tmy sundejte jednoho ze strážných na cimbuří. Paradoxně začne přestřelka s protější dvojicí strážných. Se žebříku u otevřeného okna slezte níž a přes nízkou zídku se dál po žebříku dostanete až do hlásky. Odtud přeskočíte na střechu s cimbuřím. Po žebříku slezte dolů k šikmému dřevěnému schodišti. Jen lezte, potřebujete dost zlata ! Potom vyskočte na protější atiku a z ní na plechovou střechu se světlem. Následuje protější střecha s atikou. Vyskočte na zídku pod cimbuřím. Pozor na dvoučlennou hlídku! Opatrně přeskočte do ochozu a zlikvidujte ji. Od strážného s mečem seberte klíč a vstupte do objektu. Vyčórkujte co se dá a potom na opačné straně než jste do ochozu vlezli vylezete mezi cimbuřím na dřevěnou střechu s dřevěným ochozem. Skočte na střechu s otevřenými dveřmi pod vámi. Svíčky, které míjíte jsou sice krásný, ale nedají se sbalit. Zato modrá truhla potěší. Vstupte do chodby a seběhněte až dolů. U zdi odeberte opatrně několik beden a skrze rozbitou zeď projděte dál. V místnosti s rozbitou výtahovou plošinou vylezte po žebříku. Potom proskočíte z okna do okna a vstoupíte na plošinu s půlkulatým zábradlím. Zaktivujte plošinu a vyjedete vzhůru. Pokud si prostudujete knihu na stole, přivítáte se se dvěma hezkými zombíky. Oknem naproti proskočte na ochoz a vlevo na střechu se šikmými schody. Vycupitejte hore a otevřete vrátka. Dobře mířený šíp za vás udělá špinavou práci. Z chodby proskočte oknem na střechu. Z ní do dalšího okna, do místnosti s krbem. Naproti krbu je další větračka a hups z ní na parapet pod vámi. Z otevřeného okna na jeho konci proskočte do chodby s kostkovanou dlažbou. Kdepak je klíček? No přeci u strážného! V předsíni si odemkněte dveře s mosazným štítkem. Nebo snad zlatým? Ale ne, čórnout nejde. Se stolu seberte klíč. S pomocí šperháků otevřete malá plechová dvířka ve stěně, která skrývají deon. Ten otevírá sejf v protější místnosti. Jestli jste důsledně kradli, máte teď okolo 660! Přes dvoukřídlé dveře vyjdete na balkon. Nyní oknem vpravo nejprve do místnosti a potom přes další okno a výstupky před vámi na střechu. Přeběhněte a přeskočte na druhý balkon. Z něj na střechu a dojděte až k otevřenému oknu. Vlezte do místnosti a lehce oberte civilistu. Proskočte na střechu. Vzadu po plechovém mostu vylezte na střechu s ožralou. Zabijte ho nebo ušetřete, ale hlavně vylezte po bočním žebříku výš. Nyní spatříte velkolepou černou budovu s velikou okřídlenou sochou. Do objektu se dostanete svislým vlezem na druhé straně po odklopení ocelového víka. Prolezete tunelem přes unikající páru a dojdete až na jeho konec. Projdete do kobky, kde spatříte připevněné lejstro na zdi. Vejdete do chodby v podlaží č.2. Nejprve to tady důkladně vyčistěte. V modlitebně naleznete první fonograf, který zaktivujete / obvykle pravé tlačítko myši /. Kromě hlídkující dvojnožky zabijete zde i strážného s metající ohnivou koulí a seberete od něho klíč. Naproti hořícímu krbu slezte o patro níž do sekce 1. Nejprve sestupte na podélný trám a potom po jednom šikmém trámu seběhnete dolů. V místnosti zaktivujete druhý fonograf. Nyní se vydejte k výtahové plošině v rohu místnosti. Přivolejte plošinu a vyjeďte do sekce3. Projdete - li do místnosti s krbem naproti a hned do vedlejší s ozubenými koly, najdete třetí fonograf. Vejděte do další chodby. Vedle úklidové místnosti vlevo vstoupíte přes malou čtvercovou místnost do knihovny. Zde po šikmém schodišti vystoupáte do jejího vyššího patra. Vzadu za sedací soupravou najdete čtvrtý fonograf. To už jste ve čtvrtém podlaží. Samozřejmě, že průběžně olupujete kolemjdoucí a stráže o klíče. Pozor na civilisty, kteří vás dosti často prozradí a přivolají stráž. Do pátého patra ostatně jako do každého se dostanete buď s plošinou nebo pěšmo po schodišti. Volím výtah. Projdete - li rovně chodbou od výtahu vstoupíte na jejím konci do místnosti s ozubenými pohyblivými koly. V zadní části místnosti potom otevřete malý sejf na stěně a přečtete si záznamy v knize uvnitř. Mission complete ? Ale kdepak! Vydejte se nyní zpět a spatříte zlatého andělíčka se špehující kamerou. Ten na vás žaluje až hanba povídat. Zneškodnit však nejde. Vyjděte na chodbu a dejte se

vlevo. Projdete kolem výklenku se sochou. Jděte dál a zastavte se na rozcestí chodeb. Po pravé ruce máte nyní výklenek s jakýmsi ionizátorem. Půjdete - li chodbou rovně, minete zatím zavřené dvoukřídlé dveře, kam po obdržení modrého klíče záhy vstoupíte. Na konci chodby zabočte vlevo a vstupte do sálu s dvoukřídlými dveřmi. Na konci pod známým obrazem imperátora je fonograf. Nezbývá vám než navštívit finální šesté podlaží. V místnosti zaktivujete další fonograf a od ženský metající ohnivé koule seberete modrý klíč. Seběhněte o patro níž a rychle ke dvoukřídlákům. V místnosti nejprve zaktivujte poslední fonograf a potom červený knoflík za stolem. Obraz za vámi vám nyní odhalí skrýš. Zároveň se spustí alarm, takže jestli jste důkladně nečistili, tak nevím nevím. Z tajné skrýše vyberte její obsah. Zbývá cesta zpět. Vyhledejte výtahovou plošinu a zajeďte do dvojky. Přes celu zmizte opět do tunelu s unikající párou. Do tunelu se dá vniknout i po soustavě žebříků, ale kdo by se po nich drápal. Svislým vstupem v tunelu vylezte ven a vydejte se zpátky. Kdo si myslí, že závěrečná cesta na zvonici je stejná, ať to zkusí prozkoumat a na tomto místě můj návod opustí. Pro ty ostatní několik rad k dalšímu postupu (spíš odstupu). Přeběhněte zpět až na střechu s ožralou. Jestli jste ho před tím nesejmuli, budete to muset učinit teď. Hup přes římsu na plechovou boudu s parovodem. Proskok do místnosti s civilama a na druhé straně zase ven. Po známém žebříku na střechu se sudy. Nejkratší cesta dál je přes levý balkon a další střechu s ochozem. Za ochozem šup dolů k osvětlenému oknu a vpravo do dveří. Seběhnete po schodech a v další místnosti ještě po jedněch. Vstoupíte do kuchyně a v krbu vylezete po žebříku na střechu. Hurá po šikmém schodišti dolů. Nad soklem naproti schodům se dají otevřít některé okenice. V místnosti za nimi vylezte po žebříku o patro výš a odkliďte bedny. Prolezte do půdní místnosti s dalekohledem. Je tu i tajňák! Vlevo s pomocí svého meče potom odstraňte dvě přibitá prkna a prolezte do trámoví již známé místnosti. Z okna proskočíte až na střechu se dvěma světlíky. A tady už není třeba žádných rad. Ale pro pořádek. Vylezte na cihlovou zeď před vámi a potom už jenom po parovodním potrubí přeběhněte ke zvonici do výchozího postavení.

mise 11: Precious Cargo

V zádech nemáte vítr, ale zelenou louži. Projdete kolem vrtného stroje a na okénku u zelené boudy seberete ohnivé a vodní šípy. Projdete jeskyní až k výtahové plošině. Vyjedete úplně nahoru a po šikmé plošině projdete branou na volné prostranství k majáku. Vystoupejte po točitém schodišti na jeho vrchol. Zabijte tam chlapíka a seberte od něho klíč. Vraťte se zpět a zabočte vpravo přes kovový rošt k zelené boudě. S hlídající dvojnožkou si poraďte jak umíte. Dveře do zelené boudy otevřete s pomocí ukořistěného klíče. Zabočíte mezi regály a na konci místnosti otevřete s pomocí páky dveře a potom ještě jedny. V zadní místnosti najdete polozmrzlého Lotuse. Na lavici vedle něho seberete kolík od námořnického kola ke kormidlu. Vrátíte se do majáku a dole v jeho středu vstoupíte nyní do osvětlené místnosti. Do námořnického kola na stěně vložíte chybějící kolík a s kolem otočíte. Výtahová plošina nyní s vámi sjede do podzemí. Přímo naproti vám se nachází ovládací pultík s pákou. Přehoďte ji a otevře se vám výhled na vodní hladinu. Obdržíte nové úkoly. Proskočte oknem do vody a ze zadu u tří beden vylezte na plavidlo. Otevřete první pancéřové dveře a potom hned poklop v podlaze. Skočte do podpalubí a v pravé kajutě si prostudujte červenou knihu. Postupně projděte až na konec plavidla a tam vylezte po žebříku. Dojděte až ke spojovacímu molu zabočujícímu vpravo do skalních útrob. Potopte se a na rozcestí plavte pořád vpravo. Vynořte se u střežené zelené boudy. Zabijete stráž a seberete „Main Cargo Storage Key 1“. V boudě potom v jedné z dřevěných beden seberete „Rust Gas Container“. Vrátíte se na rozcestí k molu a plavete na opačnou stranu. Vylezete opět u zelené boudy (zřejmě kolegyně), vlezete dovnitř a potom přes terasu ještě dál. V horní místnosti zabijete strážného a se stěny seberete další čtyři klíče. Sejdete až do nejnižší místnosti a spatříte tunel osmiúhelníkového tvaru. Dříve, než se pustíte dál, doporučuji vrátit se na plavidlo a s pomocí získaných klíčů v nejspodnějších očíslovaných kajutách se do akce trochu napakovat. Nyní projděte tunelem. V další místnosti přehoďte páku s číslem 2 a vstupte do jeskyně. Za podélným okénkem u malého hlídajícího robota přehoďte páku 1. Otevře se další osmihranný tunel. V místnosti se nejprve vydejte vlevo a v zadní místnosti na ovládacím panelu vypněte ovládací systém hlídkujících kamer. Potom se vraťte a na rozcestí zahněte vlevo za stěnu se třemi obdélníkovými otvory. Vystoupejte po schodech až na horní ochozy dvou vzájemně propojených zelených baráků. Projděte k ústí zatopené jeskyně. Ponořte se a doplavte až na její konec. Potom zahněte do zatopené místnosti vlevo, kde naleznete knihu s hledanou pasáží. Další část úkolu je tedy splněna. Nyní se vraťte k šikmému schodišti za stěnou se třemi obdélníkovými otvory. Nalézá se zde také páka ke vstupu do sekce 1. Z druhé strany schodiště je díra v podlaze do částečně zatopeného sklepení. Ve třetí koncové místnosti u dvou beden se nalézá pátý klíč z podpalubí škuneru. Vraťte se na plavidlo a dole v podpalubí odemkněte dveře s číslem 5. Krátké občerstvení a jdeme dál!

mise 12: Kidnap

V další misi vám zůstává veškerý zbrojní arzenál včetně nezbytných rekvizit z předchozího kola. Takže jestli jste důkladně čórkovali a prolezli i vedlejší lokace, měli by jste na tom být docela slušně. Začínáte v jeskyni, kde vystoupáte až na první rozcestí a zabočíte vpravo. Uvidíte velikou budovu s osvětleným vchodem a dvojicí strážných. Záhy se stanou vaší snadnou kořistí. Vstupte do objektu a vejděte do haly se čtyřmi mohutnými sloupy. Od strážného seberte lahvičku k doplňování životů. Vyjděte vpravo nebo vlevo po schodišti do patra nad vámi a od jednoho strážného seberte klíč. Odemknete s ním stříbrné dveře na jedné z příčných chodeb. Posbíráte arzenálek a přečtete si červenou knihu. Potom běžte rovně až do místnosti s kotli. Sejděte po schodech a postupně prošmejděte všechny místnůstky. Začněte pěkně systematicky nejdříve vpravo. Projděte přes strojovnu a pokračujte. Ve třetí místnosti hlavně nezapomeňte nahodit dvojici nástěnných deonů s mosaznými štítky, zejména potom deon „K - D Site“. Vraťte se do jeskyní chodby. Na jejím konci jsou nyní zelená vrata vyklopena a umožňují vám průchod do dalších sekcí. Pro lepší orientaci zde používejte mapu. Projděte po dřevěném mostě a u lávy přistihnete dvojici klábosících strážných. Jak se s nimi skamarádíte, nechám pouze na vás. Dole na plácku se nachází žulový sloup s varovným dopisem. Jsou zde rozmístěny směrovky do jednotlivých sekcí. Nebudu se proto zabývat detailním popisem vchodu do jednotlivých sekcí, v rámci loupení je ve vlastním zájmu určitě prozkoumáte sami. Mapa vám dost pomůže. Já vám vyklopím zásadní triky. Vedle sekce 6 za místností s povaleným šikmým sloupem seberte na hradbách diamantový vrták a hned obdržíte další úkol. V sekci č.5 nejprve otevřete s pomocí svých šperháků dvoukřídlé stříbrné dveře, projdete chodbou kolem hlídkující kamery a zabočíte vpravo na schody. V horním patře v pokoji s výhledem na lávové jezero potom najdete na stolku vedle postele červený Cavadorův diář. Vyjděte ven na chodbu. V malé místnosti vlevo najdete bratra Cavadora s jedním ozbrojencem. Stráž klidně zlikvidujte, Cavadora pouze polechtejte svým obuškem. Naložte si ho na ramena a spěchejte do sekce č.9, je tu opět více možností. Dojdete - li úspěšně do devítky, vyjděte po schodech do nejvyššího patra. Přes dvě zavalené místnosti projděte do jeskyně s otvorem u stropu (na mapě je toto místo označeno jako Exit Route) a máte splněno.

mise 13: Casing The Joint

Misi začínáte v temném zákoutí zahrady. Projděte branou do její další části. Hloupý v této misi je to, že nesmíte zabít žádného strážného a o to jsou předepsané úkoly mnohem těžší. Pro ty pařany, kteří však hrají Thiefa na obtížnost „ Expert „ je tato mise skutečným bonbónkem. Ale k věci. Stráž ode dveří musíte nějak odlákat. Nejlépe to zvládnete s pomocí hlučného šípu, který vystřelíte do vedlejší zahrady. Až tam hlídač nakluše, rychle odšperhákujte dvoukřídlé dveře a vejděte na schodiště. Pro všechny případy dveře za sebou zase zavřete. Vyběhněte schody a vstupte do chodby. Pozor na bonzácké očko hned u vchodu, které rádo spouští samostříl. Vaším hlavním úkolem pro zdárné splnění mise je nalezení tajných dveří na tajné schodiště. Hned na začátku vám prozradím , že je naleznete ve 3.patře. Proběhněte tedy kolem hlídkující kamery a zabočte hned do prvních dveří vlevo. V místnosti s trámovou výztuhou vyběhněte po schodišti o patro výš. Postavte se z boku ke dveřím a otevřete je. Rychle skočte zpět na schodiště a schovejte se pod ním. Dvojice strážných vás nesmí spatřit. Nepozorovaně vyběhněte za jejich zády a dojděte až do haly s kostkovanou dlažbou. Otevřete další dvoukřídlé dveře do sousední místnosti. Vedle červeného závěsu je lampa a u ní malé červené tlačítko do tajné místnosti. Schovejte se tam a nechejte celou situaci chvíli uklidnit. Potom ze své skrýše natáhněte tětivu svého luku a rozbijte malé podlouhlé okno u lampy naproti vám. Dojděte ke křeslu u okna a ve směru červeného závěsu vystřelte další hlučný šíp. Až tam stráž dorazí rychle proskočte skrz rozbité okno do haly. Stráže by vás teď na chvíli neměli vidět.Vystřelte šplhací šíp na dřevěnou střechu nad vámi a vyšplhejte o patro výš. Proběhněte kolem další hlídkující kamery a rychlopalu a schovejte se za dvoukřídlé dveře do chodby. Připravte si šplhací šíp a vyšplhejte do trámoví nad vámi. Bezpečně po něm projdete až do místnosti se šesti modrými sloupy. Využijte nepozornosti strážného, nebo ho odlákejte, skočte dolů / nejlépe na nehlučný koberec / a zabočte do výklenku vpravo hned vedle okna. Proběhněte krátkou propojovací chodbou a zabočte vlevo. Pozor na další hlídku v místnosti za oknem před vámi. Na konci chodby je na zdi známé malé červené tlačítko (nebo spíš klička) k otevření hledaných tajných dveří. Seběhněte po tajném schodišti o patro níž do knihovny mezi duchy. Na protější straně je u lampy tajný vchod do skryté chodby. Projdete - li až na její konec, ocitnete se na známém místě. Nyní je vaším úkolem nepozorovaně zmizet v ulicích. Nepleťte si to s výchozím postavením v zahradě. Druhý úkol v této misi je nepovinný, takže se s ním nezabývám. Z tajné chodby si otevřete další tajný vchod hned vpravo do místnosti. Z ní vniknete do chodby a zdrháte vlevo až na konec, kde zabočíte do dveří vpravo. Dostanete se na ochoz v místnosti s přepážkami. S pomocí šplhacího šípu překonáte zábradlíčko a už jste dole. Jedny dveře vedou do zahrady, těmi nechoďte , ty protější vás zavedou do chodby s modrými sloupy. Seběhněte po krátkém schodišti a opatrně odemkněte dvoukřídlé dveře. Odlákejte stráž i tu ženskou, proběhněte vstupní halou a odemkněte protější dvoukřídlé dveře na ulici.

mise 14: Masks

Začínáte jako v předchozí misi v zahradě, akorát vám do toho trochu prší. Zabíjet už nyní můžete a navíc máte interiér budovy trochu prolezlý z minulého kola. S ohledem na skutečnost, že musíte nasbírat zlato a další cennosti v min. hodnotě 1400, musíte prakticky prolézt všechna tři podlaží budovy. Proto popis sběru pokladu nechám vaší fantazii a soustředím se na styčné body. Mějte oba šperháky v pohotovosti a od strážných důsledně sbírejte klíče. Vyhýbejte se dobře umístěnému samopalnému zařízení na chodbách. Využívejte postranních tajných chodbiček k prozkoumání bočních pokojů. Pro zdárné splnění vaší mise je třeba navštívit třetí podlaží v budově. Zdá se mi příhodnější nejdříve splnit dva přímé úkoly a potom cestou zpět na ulici posbírat zbývající nejnutnější část pokladu v předepsané hodnotě. Takže co nejrychleji do 3. patra. Ze zahrady projděte k prvním dvoukřídlým dveřím. Vyběhněte schody a proběhněte chodbou do prvních levých dveří. Pozor na samostříl! V místnosti s bednami a dřevěným sudem vystoupejte po dvouramenném schodišti a otevřete dvoukřídlé dveře na balkon se šachovnicovou dlažbou. Použijte šplhací šíp a vylezte na verandu nad vámi. Možná i použijete svoji neviditelnost. Rychle proběhněte dlouhou chodbou kolem hlídkující dvojnožky a přes dvoukřídlé dveře do další chodby. Dveře před vámi vás zavedou do místnosti se šesti modrými sloupy. Zde použijte zásadní taktiku. Abyste se vyhnuli nepříjemným hlídkujícím dvojnožkám, vyšplhejte na rám trčící nade dveřmi. Nyní budete chodit po trámoví 3. podlaží, odkud se budete spouštět (po šplhacích šípech) do bočních místností (označených na mapě jako „Exhibition“) a budete čórkovat masky. V každé místnosti jsou vždy tři. Záhy splníte jeden ze svých úkolů. Totéž provedete zrcadlově na druhé straně podlaží. Nesmíte se dotknout nohou koberce, jinak je s vámi amen. Až budete mít tento úkol za sebou, přesuňte se v hlavní chodbě po osovém trámu na konec jedné z chodeb (opět tu hlídkuje dvounohá obluda) a odemkněte dvoukřídlé dveře. Rychle se schovejte v chodbě před lučištníkem a ze zálohy ho pěkně překvapte. Ve středu místnosti na vás potom čeká váza se vzkazem a splněním dalšího úkolu. Zbývá už jenom překontrolovat stav jmění a pokud bude O.K., vydejte se stejnou cestou ven na ulici. Opět si to nepleťte se zahradou. A ještě něco ! Jestli se domníváte, že vám stačí na ulici vyskočit z okna tak jste na omylu. Museli by jste potom stejně odemknout venkovní vstupní dvoukřídlé dveře, vlézt do haly a zase hned ven. Samozřejmě, že sem vede spousta cest jiných, ale to už není můj problém.

mise 15: Sabotage at Soulforge

Začínáte na nezvykle osvětleném plácku a jste hned v zorném poli jedné z bonzáckých kamer. Nenechejte se rozptylovat žvanícím hlasem z amplionu, záhy se unaví sám. Už jde pěkně do tuhého. Vydejte se přes travnatou plochu ke zdi s velikou okřídlenou sochou. Projděte vpravo nebo vlevo dál za zeď a potom širokou chodbou až k ovládacímu pultu s mosaznými štítky. Zabočte vpravo do sekce „E“. Projděte chodbou v kruhové místnosti a zabočte vpravo. Přeběhnete propojovací chodbou až do další místnosti s hlídkující kamerou. Nebojte se, že budete mít nouzi o nepřátele. Od kamery se vydejte vpravo a cestou vyčórkujte oba sklady 1 a 2 po vaší levé ruce. Komponenty budete potřebovat. Najdete zde i velice cenné miny. S pomocí šperháků potom odemkněte jedny ze dvou dveří ve stěně před vámi. Hned za nimi odemkněte dvoukřídlé bílé dveře se šipkami. Vejdete do místnosti a na stole před vámi ve tvaru podkovy seberete klíč, papyrus a hlavně „Guiding Beacon“. Po obvodu jsou naproti vám rozmístěny čtvercové sejfy. Máte klíč, takže čórkujte. Nyní musíte přehodit minimálně pět pák ze sekce „A“ do sekce „B“. Páky se nacházejí na střešních věžích. Poradím vám s mými namátkovými pěti (objevil jsem samozřejmě všechny). Můžete objevit i jiné. Místa s pákami jsou označena symboly věží v podobě jakéhosi triangulačního bodu. Vyjděte tedy z místnosti a za dvoukřídlými dveřmi zabočte vpravo do výklenku s hlásnou trumpetou. Projdete až do katedrály a vydáte se cestou vpravo. Na dalším rozcestí zabočte vlevo kolem pohyblivého hřídele a dojdete až na rozcestí s dalším pohyblivým hří-

delem. Volím nejprve cestu vlevo do velké haly s problikávajícím světlem a bonzáckými kamerami u stropu. Výklenkem s pnoucí rostlinou naproti vám projdete do chodby s bucharem. Přeběhněte kolem výhně na její konec a proběhněte skrze místnost s blikajícím zeleným světlem. Potom už celkem snadno naleznete za dvoukřídlými dveřmi výtahovou plošinu, která vás vyveze k první páce. Cestou zpět si s pomocí červené páky v chodbě otevřete tajný vchod do propojovací chodby. Vylezete u malé vodní nádrže. Po ocelovém mostě přeběhněte na druhou stranu a zabočte vlevo. Ve výklenku naleznete výtahovou plošinu a nahoře druhou páku. Nyní se vraťte na rozcestí s druhým pohyblivým hřídelem a běžte na druhou stranu. Minete místnost s palandami a bednami. Čórkujte a taky bojujte. Nebo zdrhejte. Dojdete na další rozcestí. Vpravo na zdi nyní vidíte trojici žebříků vražených do komínů. Pouze prostřední je funkční, ale nemá pro váš postup zvláštní význam. Zabočte nejprve vpravo. Dojdete do místnosti se dvěmi elipsovitými nádržemi. Až odlákáte nebo sejmete dvojnožku vpravo, vyjeďte na výtahové plošině na podestu nad vámi. Jediné dveře a jste na střeše s třetí pákou. Vraťte se do místnosti s elipsovitými nádržemi. Bližším průchodem se dostanete do počítačové místnosti, kterou pečlivě chrání opancéřovaní dvojnožci. Poraďte si jak umíte. Na jednom z panelů přehoďte červenou páku. Projděte do sousední místnosti a učiňte totéž. Nyní se vám otevře mříž do sousední místnosti. Rychle přeběhněte na protější výtahovou plošinu a vyjeďte do výklenku. Najdete další plošinu ke čtvrté páce. Zbývá vám ještě jedna – pátá. Tak třeba. Vraťte se na rozcestí se třemi žebříky vraženými do komínů. Projděte kolem nich a rychle přeběhněte po šikmé rampě v další místnosti k zamřížovaným dveřím. S pomocí nástěnné páky je otevřete a vklouzněte do chodby a do dobře hlídané místnosti. Zde zřejmě použijete svou dočasnou neviditelnost. Najdete červenou páku k otevření mříže a k poslední plošině na věž. Páka je samozřejmě v největším ohnisku palby. Takže se tužte. Ještě vám jenom poradím, že v tomto kole najdete fontánku s doplňováním životů a je to zadarmo. Myslím, že ji budete potřebovat. Prozradím vám jenom tolik, že k ní vede jedna cesta dlouhá a jedna bezva zkratka z katedrály. Ale doplňující fontána se hrou přímo nesouvisí a my tedy popojedeme dál. Nyní budete na různých místech skládat různé komponenty s použitím místních strojů. Předpokládám, že jste celou dobu dle návodu kradli jako o život, hlavně ve skladech 1, 2 a 3. Nejprve vhodíte „Signal Bolt" do mašinky „Bellowing". Tu naleznete skoro na začátku mise za zdí s velikou okřídlenou sochou. Zde najdete zdvíhací plošinu do sekce „A" a „C". Vy půjdete do céčka a hledanou mašinu máte rázem před sebou. Vylezete po žebříku a vhoďte do ní „Signal Bolt". Dole si pak vyzvednete výrobek v první fázi opracování. Nyní půjdete až na samý začátek mise na volný plac. Zde naleznete „Rolling Machine". Pečlivě čtěte štítky na strojích. Shora vložíte do stroje výrobek získaný ze „Signal Bolt". Z boku potom do trychtýře přidáte kovový plát a z druhé strany zamáčknete tlačítko. Z pasu vám vypadne výrobek v druhé fázi opracování. Vraťte se na druhou plošinu sekce „A" a vylezte na „Amalgamating Machine". S pomocí páky otevřete boční vstupy a vhoďte do stroje současně „Quicklime Mixture" a „Iron Chasis". S dalším použitím páky získáte „Mine Bulb". Nyní se vypravíte do sekce „D". Sledujte mosazné informační cedulky. Zjistíte, že jste touto cestou už zcela jistě šli. Za zdí se dvěma průchody zabočte vpravo a do očí vás bací „Sealing Machine". Zde vložíte do jednoho otvoru ocelový plát a do druhého „Mine Bulb". Vyskočte na zeď a projděte po potrubí na protější zídku. Odtud dobře mířte na spodní tlačítko jezdící plošiny na protější podestě. Trefíte-li se, sjede plošina dolů. Obdobně se dostanete nahoru. Postavte se vedle plošiny a střelte do horního spínače. Nezapomeňte rychle nastoupit. Na podestě je ovládací panel s pákou k ovládání předchozího stroje „Sealing Machine". Vyvoláte si cennou minu. Pokud pohrdáte touto zbraní, vynechejte oba dva předcházející úseky návodu na její výrobu a přejděte ke třetí části. Naproti stroji s výrobou min za zdí se nachází „Linking machine". Se žebříku vhoďte do násypného otvoru na boku „Gauge" a Bantam Node". S ovládací plošiny vlevo nahoře získáte další polotovar. Samozřejmě, že předpokládám aktivaci obou panelů najednou (pokud budete miny vyrábět). Nezapomeňte ještě dobrat a prozkoumat protější sklad č. 3. Všechno se hodí. Po aktivaci nového stroje můžete ještě s použitím velké bomby a ohnivého šípu násilně otevřít dveře v chodbě a jste znovu u osvěžující fontány. Jen si doplňte! U nového stroje jste nyní získali „Regulating Round". Tuto část a výrobek ve fázi 2 (viz „Rolling Machine") vložíte do otvorů v „Sealing Machine". Aktivujte! Získáte výrobek ve třetí fázi opracování! Vraťte se skoro na začátek a na rozdělovacím orientačním pultíku si zkontrolujte vaši pouť do sekce „E". Detailně tuto cestu již popisovat nebudu, museli jste sem již zavítat. A navíc ty mosazné nápovědy. V sekci „E" se nalézá lávová koupel, ale hlavně ďábelský stroj „Fusing Machine". Prožeňte skrze něj výrobek ve třetí fázi a máte vystaráno. Získali jste „Guiding Beacon". Nyní jej musíte vložit do signálního slotu „B". Ten se nachází v ukryté zamřížované místnosti ve 2. patře vysoké chrámové místnosti. Projdete-li vchodem s červeným lemováním a symbolem jakéhosi kola, objevíte hned za rohem ve výklenku výtahovou plošinu. Vyjeďte s ní pouze do 1. patra a za jízdy z ní vyskočte. Běžte do výklenku a přeskočte na krátký parapet vlevo dole pod vámi. V další místnosti vylezte po žebříku a jste rázem ve výklenku o patro výš. Na řadu přijdou šplhací šípy. Zaklesněte jeden z nich do rezavé mříže ve stropě nad vámi. Potom kus vyšplhejte a pak přeskočte na poslední parapet. Propojovací tunel vás dovede na opačnou stranu. Z výklenku už potom zcela určitě uvidíte vámi hledanou zamřížovanou místnost se slotem „B". Do připraveného místa vložte svou pracně vyrobenou věcičku („Guiding Beacon"). Otevřete si mříž, přivolejte výtah a koukejte co nejrychleji vypadnout z chrámu. Je to zpět na úplný začátek a potom už jen dvoukřídlými dveřmi ven. A jelikož jsme na samém konci, prozradím vám ještě za vaši trpělivost jak likvidovat dvounohé potvory. Stačí je pěkně zezadu odstřelovat vybranými druhy šípů pěkně do okýnka a efekt se zaručeně dostaví. Stačí i pouhé dva vodní šípy. Tak čau a zase někdy příště u čórek.

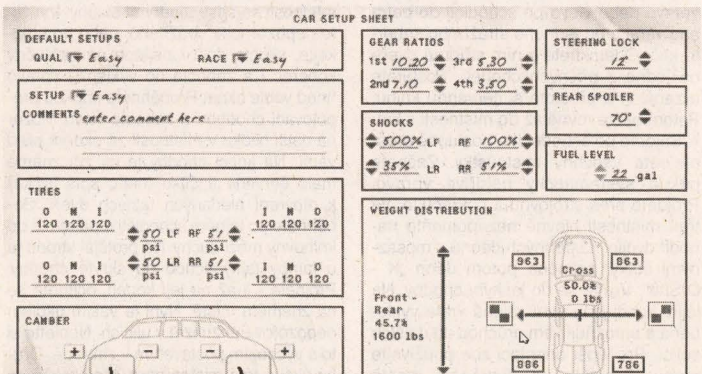
Jiří Mužík

NASCAR RACING 2

ZDE ZAHLEĎ SE TEN, KDOŽ VYHRÁT ZÁVOD CHCEŠ

Následujících pár tipů, které jsem vydedukoval v průběhu hraní a vyčetl z manuálu, vám snad pomůže překonat některé překážky, na něž můžete v průběhu hry narazit. Zároveň vám zde vytknu základní pojmy čítající vlastnosti auta, které budete potřebovat při jeho úpravách. Ze začátku není vaše auto nic moc, což pozná hned každý, kdo vystartuje po vztyčení zelené vlajky. Proto ihned zajede do depa, kde svůj vůz náležitě upraví. Jak?

Zásadní vlastnosti auta. Záleží na třech faktorech. Tím prvním a nejdůležitějším jsou gumy. V průběhu závodu můžete stisknutím F4ky zjistit teplotní stav pneumatiky. Normální a optimalizované hodnoty jsou psány bílou barvou a jsou nahoře. Aktuální stav je žlutý dole. Správně byste se měli přiblížit hodnotám bílým, ale hlavní v danou chvíli je to, že teplota gumy by měla být na všech kontrolovaných bodech stejná, tj. jak na levém, tak pravém okraji a také na prostředku. Teplota závisí na tlaku v pneumatice a to zásadně. Guma může být buď přepumpovaná, nedopumpovaná (slova, co?) nebo optimálně nahuštěná. Tohle poznáte podle stavu středu gumy, která je přehuštěná, když je střed příliš žhavý a naopak poloprázdná, když je střed takřka studený. Obojí je špatně. Přilnavost pneumatiky pak v obou případech není ta správná, což se odrazí na stylu jízdy vozidla. Optima dosáhnete neustálým zajížděním do depa a přehazováním jednotlivých tlaků. Vedlejšími faktory odrážejícími se na gumách jsou samozřejmě i ostatní části vozu, tedy zadní křídlo, podvozek, nápravy, náklon kol - ten je dost důležitý, sklony spoilerů, i rozložení hmotnosti ve vozidle. Ke všem se pokusím stručně vyjádřit tak, abyste z toho něco měli.



Sklon nápravy (jednotlivých zavěšení kol). Zde vám příliš nepomohu. Jedinou pomocí je opět opakované využívání depa, kde si vyzkoušíte všechno polohy zavěšení kol, a tak dosáhnete optimálního výsledku. Sklon se odráží buď v přetáčivosti nebo nedotáčivosti auta, na což navazuje další odstavec.

Zadní spoiler, neboli křídlo. Sklon daný ve stupních, který vám přijde současně s autem, se nedá počítat mezi optimální. Proto je ho třeba ihned předělat. Příliš nízko položené křídlo, čehož se dopustí většina z nás, sice dokáže zvětšit akceleraci a rychlost auta, ale jakmile vjedete do první zatáčky, nevyhnete se klouzavým hodinám. To je samozřejmě špatně. Naopak vysunuté křídlo na plných 70 stupňů příliš nabírá vzduch, tlačí vás k povrchu tratě, zatěžuje tím pneumatiky a snižuje vaše naděje na vítězství. A zase, optima dosáhnete atd.

Tohle by byly tři nejhlavnější věci, s kterými se budete potýkat. Když už dosáhnete jakž takž dobrých výsledků, můžete se pustit do dalších úprav následujícího:

Stav paliva v nádrži dokáže sakra přibrzdit vaše iluze, takže se s tím musí něco udělat. Automaticky vám natankují 22 galonů, což je moc. Když zase příliš uberete, může se vám stát, že po pár kolech zůstanete na dráze bez paliva. Dlouhým tréninkem a čtením manuálu jsem dospěl k názoru, že doporučovaných 10-12 galonů paliva je tak akorát, ale ještě lepší je jízda se 14 galony. Ale to si musíte vyzkoušet každý po svém.

Odstupňování převodovky je nedílnou součástí vašeho postupu k cílové lajně. Takže. Příliš krátké převody jsou vynikající věc na bleskovou akceleraci, leč se tak snižuje možnost dosáhnout vysoké rychlosti na poslední, tj. čtvrtý, převodový stupeň. Toto vám nelze doporučit, zvláště když jako já ignorujete kvalifikaci a startujete z poslední pozice. Sice všechny předjedete hned, ale když vám pak ujedou, není o co stát. Naopak dlouhé převody jsou vynikající na stálou vysokou rychlost, kde nezáleží na zrychlení. Kompromis bych viděl asi tak, že na krátko střihnete první tři rychlosti, kdežto "čtyrku" odstupňujete řádně do dlouha tak, aby rozdíl mezi jí a trojkou byl minimálně tři a půl tisíce otáček. Pak je převodovka jakž takž odladěná. Zkoušením můžete samozřejmě dosáhnout ještě lepších výsledků.

A ještě něco o budících. Stálé vytáčení motoru přes hranici devíti tisíc rpm je snad to nejhorší, co můžete dělat. Nepopírám, že v zájmu startovního šílenství do této nebohulibé činnosti též upadám a to bez výhrad do konečných 10000 rpm 1/min motoru (sadour). Otáčkoměr sledujte koutkem oka, protože více vám napoví zvuk a červená varovná kontrolka, která začne splašeně jančit sic zmíněnou hranici 9000 překročíte. Teplota chladící kapaliny by se měla pohybovat od 175-200 stupňů Fahrenheita, což se vám akceleračním stylem jízdy s ručičkou otáček přes 8500 nepodaří udržet. Tedy, jakmile teplota překročí 210 stupňů a leze ke 250, nevytáčejte motor do závratných výšin a nechte ho trochu zchladnout plynulejší jízdou. Teplota oleje příliš nestoupá, takže se o ní nebudu zmiňovat. Tlak oleje není příliš důležitý, pokud nemáte zapnuté ničení vozu, to pak může olej vytéci a vy zadrhnete motor. A stav paliva? Ten samozřejmě sledujte bedlivě a jakmile se začnete přibližovat k dolní hranici, na nic nečekejte a zapadněte do depa! Tak.

Rozdělení hmotnosti a ladění nárazových zón nechám vaší fantazii, takže, neváhejte a Krleš, resp. RACE ON!!!

Karel

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM!

KOMPLETNÍ NÁVOD - JEN PRO BEZVÝCHODNÉ ZÁKYSY!

Vítejte u návodu na jednu z nejlepších adventur. Předem bych Vás chtěl o něco poprosit – nehrajte podle tohoto návodu hru od začátku až do konce. Použijte ho jen při naprosto bezvýchodných zákysech, které Vás budou dohánět až k šílenství. Jedině tak pozná te onen úchvatný pocit z hraní této hry, kterou Vám Joystick přinesl.

Gorrister

První úkol je vpravdě jednoduchý – přistát s podivným vzduchoplavidlem bez úhony na zdraví. Zvedněte lístek ze země a přečtěte si ho. Podívejte se do zrcadla (lekli jste se? – není to povinné...) a vyjděte ven. V kajutách seberte deky z postelí a uvažte z nich lano (použijte je na sebe). Jděte doleva, do nového obrazu. Vstupte do levých dveří, podívejte se na rozbitou jídelnu a projděte do kuchyně. Zpod kamen vytáhněte vidličku a ze stolu seberte nůž. Nožem zažeňte krysy a vezměte ohlodaný chleba (můžete ho sníst). Vyjděte na chodbu a jděte do pravých dveří. Pod polštářem najdete zbraň. Dojděte do strojovny. Použijte vidličku na motor, zkratujete tak přívod energie. Z držáku vlevo na pultu vezměte baňku s mlékem a 2x se napijte. Vraťte se na chodbu a po točitých schodech vystoupejte k měchům s plynem. Vzadu, na samém konci uličky, prořízněte nožem stěnu a vyjděte na záď vzduchoplavidla. Přivažte provaz k železnému kruhu a seberte srdce. Odřízněte provaz, vraťte se k měchům a dva z nich prořízněte. Přistanete u baru. Poklopem na zemi vlevo od točitého schodiště vylezete z lodi ven.

Nyní se musíte vyrovnat se svou minulostí. Vejděte do baru a z regálu prázdných lahví vytáhněte whisku. Dveřmi vpravo projděte za budovu a promluvte si s šakalem. Dejte mu srdce a poslechněte si jeho radu. Vraťte se do baru a promluvte si s Harrym (pokud tam není, přehrajte si skladby na jukeboxu, vyjděte před budovu a zase se vraťte). Nalijte mu sklenku whisky a zeptejte se ho na vzducholoď (Zeppelin). Vždy, když začne blekotat, tak mu dolijte, aby se mohl soustředit. Když dojde na situaci v jídelně, zeptejte se, co se stalo. Harry vás pošle podrobně si obhlédnout místo činu. Než tam půjdete, zavítejte na toalety a z pisoáru vyndejte lupu (slušelo by se jí umýt, ale to jaksi nejdeechněte si jeho radu. Vraťte se do baru a promluvte si s Harrym (pokud tam není, přehrajte si skladby na jukeboxu, vyjděte před budovu a zase se vraťte). Nalijte mu sklenku whisky a zeptejte se ho na vzducholoď (Zeppelin). Vždy, když začne blekotat, tak mu dolijte, aby se mohl soustředit. Když dojde na situaci v jídelně, zeptejte se, co se stalo. Harry vás pošle podrobně si obhlédnout místo činu. Než tam půjdete, zavítejte na toalety a z pisoáru vyndejte lupu (slušelo by se jí umýt, ale to jaksi nejdevraždě. Edna vás prosí, ať jí sundáte z háku. Udělejte to. Zde má hra pravděpodobně více variant. V jedné Edna uteče ve druhé nikoliv. Pokud zůstane na háku, prozatím ji opusťte (později se pro ni vrátíte). Každopádně seberte klíček, který z ní vypadne. Jděte k šakalovi a Harryho srdce vyměňte za své. Ještě od něj vyslechněte pár užitečných rad. Jděte zpět do vzducholodi a odemkněte poslední kajutu, ve které jste ještě nebyli. Promluvte si s Ednou (pokud tu je a nevisí na háku) a svažte ji provazem. Přečtěte si její deník a jděte do mrazícího boxu. Dejte Glynis napít mléka. Až zemře, sundejte jí z háku. Z popelnic vpravo od šakala vyndejte rýč, vykopejte hrob a dívku do něj uložte. Visí-li Edna na háku, dojděte pro ni a použijte na ni lano. Se svázanou Ednou se vraťte do vzducholodi a jděte do místnosti s motorem. Jděte ještě více doprava a v nové místnosti uložte Ednu do elektrických postrojů. Přejděte do navigační místnosti a nastartujte motory. Vyjděte nahoru po točitých schodech a stiskněte spínač. Vraťte se a zastřelte Ednu. A to je konec jedné postavy... Hurá na další.

Ellen

Této dívce musíte pomoci vyrovnat se se žlutou barvou (asi nemá ráda taxíky) a s přízrakem vraha, který ji kdysi znásilnil a dle všeho i zabil. Vstupte do pyramidy. Okolo fontánky projděte do další místnosti a spravte dráty pod prvním monitorem. Použijte čtvrtý monitor zleva, který vyobrazuje místnost s fontánkou, zatlačte na něj (push) a uvidíte tajnou lokaci. Vraťte se k fontáně a stlačte stěnu napravo od ní (push electronic bricks). Jděte dolů a použijte klávesnici (keypad). Pak si promluvte s Anubisem. Jděte doprava a seberte žlutou pásku ze země (nutné dva pokusy) a vytáhněte z prstů umělé ruky lékařské kleště. Vraťte se k monitorům, nasaďte si pásku a jděte doprava. Dívka by sama měla sebrat pohár, sundejte si pásku z očí. Použitím na vodu ve fontáně ho naplňte a jděte polít hlídkujícího Anubise. Kleštěmi z něj vytáhněte mikročip. Jděte dvakrát doprava. Zavažte si oči a vytáhněte modrý drahokam z prostřední sochy (zas si pásku sundejte). Jděte doprava. Vložte drahokam a čip do levého terminálu a použijte ho. Do čipu naprogramujte lidskost a znovu ho vytáhněte. Vložte ho do Anubise a prozkoumejte sarkofág. Zeptejte se na kód 666 a zadejte ho do num. klávesnice vpravo od Anubise. Strčte do sakofágu a použijte ho. Ve výtahu použijte ovládání a postupně si projděte všechny záznamy. Promluvte si s tím, kdo vám tolik ublížil a zaútočte na něj (fight back). Vydejte se zpět k počítačům a nalogujte se do pravého. Jako heslo zadejte 2012. Počítače se zeptejte na "translex neurobinder" a pak si dojděte do místnosti s fontánou pro reprák. Ten visí na stěně vlevo a nyní jde sebrat. Pak projděte křiklavě žlutou místnost zpět do haly, kde jste vystoupili z výtahu. Použijte reprák na skříňku s obvody vpravo. Promluví k vám další vtělení AMovy nevinnosti. Požádejte ji o pomoc. Pak jděte k soše, ze které jste vyloupli diamant, a vyndejte z ní CD. V místnosti s počítači ho vložte do prostředního terminálu. Zaktivujte program "násobič chaosu" (chaos trembler) a příkaz potvrďte. Znovu jděte za Anubisem a zeptejte se, jak z pyramidy ven. Poté znovu strčte do sarkofágu, kterým jste nedávno nastupovali do výtahu, a použijte ho. A jdeme na další mrtvolku.

Ben

Nejprve sejděte ze schodů dolů a jděte za stromy ke vzdáleným jeskyním. Utrhněte jablko ze stromu a doneste ho do druhé jeskyně zleva, kde ho dejte chlapci. Promluvte si s ním a jděte pro další jablko. To snězte. Před chlapcovou jeskyní zatahejte za špagát a seberte spadlý plod. Opět si popovídejte s chlapcem a řekněte mu, že plod nemůže spolknout. Pak dejte plod jeho matce, která ho trochu pocumlá v puse, nakrmí vás a jděte spát (použít postel). Druhý den jděte od jeskyní doprava dolů k oltáři. Promluvte s náčelníkem a zeptejte se ho na podrobnosti o obětních obřadech. Sledujte, jak zemře žena, a jděte o tom říct jejímu chlapci (docela blbej život, co?). Chvíli si s ním povídejte a pak jděte opět na kutě. Ráno zajděte do náčelníkovy jeskyně (třetí zleva) a prozkoumejte losovací pytlík a pokuste se ho sebrat. Použitím obrazovky si přečtete nápis a jděte říct chlapci, že zítra bude další obětování. Poté do náčelníkovy jeskyně choďte tak dlouho, dokud nebude pryč (odskočte si na třeba na hřbitov) a vy budete mít šanci sebrat losovací pytlík vedle jeho trůnu. Jděte se ihned pochlubit chlapci a ten vám řekne, že by se schoval, jak mu radíte, ale potřebuje nějakého přítele, aby se nebál. Vraťte se do počáteční místnosti, kam jste spadli ze schodů a dejte se doprava. Promluvte ke všem hrobům, omluvte se a obětem ukazujte pytlík (ne váš, ale ten losovací). Mrtvolky vám nakonec pytel schovají. Potom odhrňte vinnou révu vlevo od levého hrobu, čímž odhalíte hrob oběti, na které jste se pořádně vyřádili. Promluvte si s ní. Poté jděte k obětnímu kříži a ze smetí pod ním vytáhněte cosi, co se podobá hlavě. Odneste ji chlapci. Ten chce i tělo, aby mohl vyrobit panenku. Vraťte se k jeskyním a zatažením za provázek si pomožte k dalšímu ovoci. Vstupte do pravé jeskyně a nabídněte ovoce strážci. Ten řekne, ať ho dáte do koše k ostatním plodům, pročež vás pustí do skladiště. Tam ukradněte vonné dřevo a ovoce vložte do jednoho z pytlů. Dřevo odneste chlapci. Vraťte se k hrobům a utrhněte šlahoun z révy (nebo ho můžete utrhnout i v jeskyni úplně vlevo). Ten mu odneste taky. Poté se chlapec schová do díry a vy si můžete promluvit s jeho obrazovkou. Dostanete se tak do konverzace s AMovou nevinností a požádáte ji o pomoc. Obrazovka se rozbije a vy můžete jít klidně spát. Druhý den se podívejte do díry. Chlapec je pryč. Před jeskyní znovu zatahejte za provázek a seberte plod. Jděte k hrobu své nejstrašnější oběti a dejte pokec. Zasaďte plod do jejího hrobu. Běžte na obětní hranici, promluvte si s náčelníkem a nabídněte se jako oběť místo chlapce. Smrt se blíží, ale nedoplíží...

Nimdok

Promluvte si s každým, s kým se dá. Vejděte do nemocnice a promluvte si s Mengelem. Podívejte se na plakát z roku 1945 a Nimdokovi se vybaví pár vzpomínek. Jděte do sálu, seberte skalpel a anestetikovi řekněte, že jste připraven operovat. Použijte skalpel na chlapce. Pokračujte dál do místnosti, kde probíhá rekonvalescence pacientů (recovery room), odtlačte ventilaci a projděte dál. Ze stolu seberte hodinky a zubařské nářadí... Odejděte dveřmi a promluvte si s vězněm. Vraťte se do odpočívárny (recovery r.) a pokecejte s malým děckem. Nyní jděte na operační sál a uspěte pacienta éterem. Seberte jeho oči a dejte je do bedýnky na chodbě, kterou následně seberte. Venku před domem si opět promluvte s vězněm a zvolte dolní odpověď. Zamiřte do bunkru (pokud se tam nedostanete jinak, mělo by to být dvakrát vpravo). Přečtěte si dálnopis a na golema použijte oči z láhve. Stiskněte tlačítko, podívejte se do nádržky se rtutí a objevíte zrcátko. To vezměte a podívejte se do ně. Zjistíte svou pravou identitu. Promluvte si s golemem a mluvte přesně v tomto pořadí: 1. Goleme, vzbuď se!, 2. Čas je pravda..., 3. Pravda je..., 4. Polib golema, 5. Následuj mě... (v originále - Golem, wake up! / Time is the truth / The truth is... / Kiss the Golem / Follow me...). Na Mengeleho poté použijte zrcadlo a řekněte golemovi, aby vás následoval ven. Hned se ale vraťte dovnitř a zeptejte se doktora, co v zrcadle viděl. Prozkoumejte opět zrcadlo. Vraťte se před bunkr a převelte golema pod "Lost Tribe" (Ztracený národ). Nyní vás zabijí a pokračujeme... (v případě, že to nevyjde s Golemem, je tu ještě možnost po objevení své pravé identity použít Stěnu nářků (wall with screaming faces) k dokončení mise - prostě projdete a je to).

Ted

Nositelem tohoto jména vždycky bývá nějaký nebožák a tento je shodou okolností manželem Ellen, takže je to dvojnásobný chudák. Vstupte do osmihranné budovy a zatlačte na monitor s hradem (druhý zleva). Nyní se objevíte před tímto hradem. Vstupte dovnitř a prozkoumejte gobelíny. Jděte do kaple a jedné ze sošek vezměte z pazoury ikonu. Zpátky v hale použijte tuto ikonu na vstupní dveře, čímž je opravíte. Pak do nich strčte rytíře, který je zablokuje. Přejděte do ložnice pána a přečtěte si deník. Jděte do ložnice Ellen, promluvte si s ní a slibte, že jí přinesete zrcátko. Prohledejte její noční stolek a řekněte jí, že jste ho nenašli. Jděte do ložnice její macechy (místnost, co vypadá jak doupě čarodějnice) a ze země seberte střep. Nyní přijde nejotravnější část hry – přečtěte všechny knihy v knihovně. Požádejte služku o zrcátko a vyspěte se s ní. Pak s ní mluvte tak dlouho, dokud vás nepoprosí o opravení pece. Opravte ji (use oven)! Promluvte s ní znovu. Prozkoumejte služčiny zavřené dveře a zkuste je otevřít. Vyjděte před kuchyň a vyslechnete rozhovor. Jděte do kaple a strčte do druhé pochodně zprava. Vejděte do tajného vchodu a promluvte si s čarodějnicí. Opět zajděte do ložnice macechy a přečtete knihu "Double, double...". Vraťte se zpět k čarodějnici a uspěte ji (formule kalla ingma thacko). Zajděte k Ellen a promluvte si s ďáblem a andělem – pokud zde není, jděte dokončit kruh (viz. dále) a poté se sem vraťte. Nahoře ve svatyni prozkoumejte nedokončený kruh na zemi a seberte malý kousek křídy. Kruh dokončete a tím přivoláte démona. Požádejte ho o otevření kuchyně a dejte mu střep s vaší krví. Jděte do otevřeného pokoje a prozkoumejte gobelín a jděte si o něm poklábosit s ďáblem nad šálkem kávy. V pánově ložnici si poté počtěte v Božské komedii, najdete tak zrcátko. Jděte ho ukázat Ellen, a pak ho použijte na ďábla. Jděte do svatyně a opět si promluvte s démonem. Položte zrcátko do kruhu a mluvte, a mluvte, a...

Konec

Je zde toho hodně, co musíte udělat, a slyšel jsem, že tato mise jde dokončit i s někým jiným než s Nimdokem, ale s tímto je to nerychlejší, takže si zvolte Nimdoka. Použijte počítač a jako vstupní heslo zadejte 1945. Přečtěte si data a aktivujte most. Přejděte po mostě a použijte "summoning". Promluvte si s démonem. Entropii mu nevydejte a hned potom vyvolejte slitování (compassion). Démon tak zmizí. Promluvte si s čínským a ruským počítačem. Vraťte se zpět přes most a jděte doprava k modrému obličeji, hlásícímu se jako Superego. Promluvte si s ním a zničte ho pomocí jasnovidectví (clarity). Jděte dál až k "beraní" hlavě zvané Ego. Promluvte si s ní a hned jak to půjde, ukončete konverzaci. Pak Ego zničte použitím odpuštění (forgiveness). Pokračujte doprava k poslednímu obličeji. Udělejte to samé, co u Ega, akorát nyní použijte soucit (compassion). Vraťte se k hořícímu kruhu a použijte entropii! I have no mouth, but I don't have to scream anymore...

Mistic JOE

ULTIMA IX ASCENSION

KOMPLETNÍ NÁVOD

Earth

Putování začíná na domovské planetě Zemi. Jste probuzeni duchem svého starého přítele mudrce Hawkwinda, který vám poví, že Britannie je v nebezpečí a Lord British potřebuje vaši pomoc. Na Zemi nemůžete umřít a většina akcí je vytvořena tak, abyste se naučili základním principům hry – pohybování se, bojování a manipulace s vybavením. Měli byste toho pořádně využít předtím, než se dostanete do mnohem nebezpečnějších situací v samotné Britannii. Většinu záležitostí vám poměrně jasně vysvětlí Hawkwind, takže tím nebudeme zbytečně ztrácet čas. Soustředíme se na věci, které musíte vykonat, abyste se do Britanie dostali. V domě seberte Tool Belt (na stole nahoře u schodů), Backpack (na knihovně v pokoji s počítačem), Journal (na stole v obýváku), Compass (nad krbem v obýváku) a Key (vedle počítače). Je absolutně nezbytné, abyste měli všechny tyto věci předtím, než opustíte dům. Co si vezmete dále, záleží už jen na vás. Jakmile máte výbavu pohromadě, jděte na dvůr a pak bránou do parku. V parku navštivte cikánský vůz a promluvte si s cikánkou. Až tak učiníte, naleznete v nedalekém kamenném kruhu zlověstně vyhlížející černou bránu (Moongate). Jakmile se k ní přiblížíte přijde z druhé strany brány gazer. Naštěstí jeho magie je na Zemi slabá a snadno ho tedy vyřídíte jakoukoli zbraní, co máte zrovna po ruce. Vstupte do brány.

Stonegate

Potom, co jste se přemístili do Britannie, ocitáte se v beznadějné situaci, ale v poslední chvíli jste zachráněni Hawkwindem, který vás teleportuje do Stonegateské věže. Nacházíte se v pohodlné ložnici plné užitečného vybavení. V rohu je tu truhla s věcmi, kterou vám slibovala cikánka, a u schodů najdete krátký meč . V pokoji je také poházeno několik lektvarů a kniha, která vám odhalí jejich použití. Sbírejte tašticky – měly by vám pomoci zvýšit množství vybavení, které unesete. Mimochodem, jistě jste si již všimli, že vaše pozemské šaty zmizely a místo nich nyní disponujete lehkým brněním ve vašich barvách. Sejděte dolu po schodišti. Na sametové podušce zde najdete knihu. Toto je vaše kniha kouzel (Spellbook) a zároveň poslední položka s životně důležitých částí vašeho inventáře. V tuto chvíli máte k dispozici pouze čtyři slabší kouzla, ale abyste se dostali z věže, budete je všechny potřebovat. Cesta ven je zablokovaná silovým polem, kterého se zbavíte tak, že zapálíte pochodeň na zdi pomocí kouzla Ignite. Další poschodí má rozbořenou podlahu a pohybovat se můžete pouze po římsách u okrajů zdí. Nad jednou s těchto říms je páka, a jestliže je tu páka, znamená to, že za ní budete muset zatáhnout. Páku hlídá obří krysa, kterou můžete snadno zneškodnit pomocí Stone spell. Potom přeskočte k páce, jež otevírá dveře v hudebním pokoji dole. Předtím než tento pokoj opustíte, pořádně to tu prohledejte, je zde plno věcí. Další překážku tvoří padací dveře . Abyste se přes ně dostali, musíte přemístit vázu na nášlapnou desku. Deska se však nachází na druhé straně bariéry. Gust spell to zařídí. Brzy dojdete k magickému výtahu, který vás zaveze do pokoje s bazénkem a dvěma obrovskými sochami. Pomocí kola na zdi nedaleko výtahu vypusťte bazének. Teď můžete vskočit dovnitř a stisknout knoflík. Cesta dál je volná. Poslední překážka přichází ve formě pokoje naplněného ohnivými ventilátory, které se při vašem příchodu vznítí. Zaklínadlem Douse si pročistěte cestu k východu. Pak požijte Douse ještě jednou na dvě louče umístěné na vzdálené zdi. Nyní můžete konečně opustit věž. Potom, co tak učiníte, vám Hawkwind dá poslední sbohem. Hned u východu je blýskající se bazének a na jeho dně se nachází truhla se zlatem. Truhla je však strážena masožravou rybou, která je vzhledem k vašim momentálním zkušenostem docela tuhý protivník, takže buďte opatrní. Dávejte si také pozor na vlky a krysy, je jich tu kolem plno. V malé jeskyni tu naleznete Wyrmguarda hlídajícího teleport do Britaine. Jako většina Wyrmguardů si s vámi i tento nejdříve rád pokecá předtím, než se vás pokusí zabít. Jakmile jste s ním promluvili, nemělo by být těžké ho zabít, pokud tedy nejste již těžce zraněni. Až bude mrtvý, seberte si jeho meč. Je to přece jenom nějaké vylepšení oproti vašemu krátkému meči. Nyní vstupte do teleportu, jenž vás přenese na hrad Lorda Britishe.

Britain

Nejdříve si musíte promluvit s lordem Britishem a slíbit mu, že osvobodíte zemi. Dokud tak neučiníte, nemůžete dokonce ani opustit hrad. Až se vyrovnáte se svojí nynější zodpovědností, můžete si prohlédnout hrad. Promluvte s Vasagralem – gargoylou vznášejícím se v trůním sále. Nahoře pak najdete jak svůj pokoj tak i pokoj lorda Britishe. Teleport vedle jeho postele vás přenese nahoru do kouzelníkovy dílny. Dále byste též měli omrknout dalekohled u Britishova pokoje a křišťálové koule u kouzelníkovi dílny. Dole se potom nachází kuchyň a jídelna, kde se můžete zásobit jídlem a pitím. Jestliže již je spižírna prázdná, můžete získat další potraviny zapálením svíček na stole pomocí Ignite spell. Pečlivě prozkoumejte tajné pokoje ve věžích, je tam totiž poschováváno plno věcí. Za nádvořím je zbrojírna, kde narazíte na dva válečníky. Ti vás rádi naučí pár bojových fíglů. Měli byste též promluvit s Kellerem o brnění a magických artefaktech. Ohrazený teleport v rohu vede do hradního vězení. Až prozkoumáte hrad, vydejte se na obhlídku okolí. Asi nejzajímavější věc, na kterou narazíte, je bludiště z keřů. V poslední době se o něj nikdo nestaral, takže je plné krys. To je však skvělá příležitost na získání nějaké zkušenosti. Ve středu bludiště se nachází Flaming sword, což je na nějaký čas nejlepší zbraň, jakou uvidíte, takže ho berte. Při vstupu do města nejdříve narazíte na místního pekaře, který je naštvaný, protože ho tragická nehoda připravila o živobytí. Z toho všeho je tak trošku mimo. Pokud půjdete dál, uvidíte starostu Britaine promlouvajícího k občanům města. Je slušnost alespoň se představit. Dále ještě stojí za to pokecat s kouzelníkem Altomarem (u obchodu s kouzelnými artefakty) a s vozkou Nimrondem (u skladu). Pak se zastavte v muzeu, kde prozkoumejte Tapestry of Ages a promluvte s Aleenou o záhadném osudu Runes of Virtue. Nyní jděte přes náměstí do katedrály lásky. Najdete tu ženu jménem Flann, která tvrdí, že její rodina zoufale potřebuje nápoj zvaný Serpentwyne. Od opata Amorantha se dozvíte něco o nedávných událostech a kněžka Kimberly, která je v lihovaru, vám poví o současném nedostatku Serpentwyne a o ztraceném stříbrném hadovi (Silver Serpent). Na stole je poslední flaška Serpentwyne a jestli chcete, můžete jí dát Flann. Pokud zmáčknete knoflík v jednom z mnišských pokojů, odhalíte v knihovně skrýš s několika užitečnými věcmi. Okolí katedrály je docela zajímavé. Nachází se zde léčivá fontána a jeden z Britainských hřbitovů. Promluvte s mnichem Dermotem, jenž se stará o hřbitov, a také se tu poohlédněte po vybavení. Pokud se dotknete velkého náhrobku hned před mausoleem, osvobodíte krvežíznivého kostlivce. V centru města je studna a nedaleko se povalují tři mince. Když je seberete a vložíte do inventáře, stanou se pouze součástí vašich financí. Jestliže však hodíte minci do studny, získáte jednorannou zbraň jménem Glass sword. Finta bohužel pracuje pouze jednou. Glass sword je velmi silná zbraň, takže si ji schovejte na horší časy. Projděte město křížem krážem a navštěvujte obchody. V obchodu se zbraněmi dostanete další informace o Despise. Učiništník vás může trochu vytrénovat, pokud máte dostatečné vysoké Dexterity. Rozhodně též zaskočte ke klenotníkovi Cameronovi, který se ukáže být velice důležitý pro jeden z vašich questů. Můžete též navštívit hospodu a obchodníka s jídlem. Než opustíte město východní branou, mrkněte se do strážní chatky. Je tam nějaká výzbroj. U brány ještě pořádně promluvte se Sarah, jen se stará o kapli (Shrine). Sarah vám dá Mantra of Comparsion. Než se vydáte ke kapli, následujte divnou svítící kouli u pláže. Zavede vás k jeskyni s cennostmi, které nashromáždil ohavný pavouk. Od pavoučí jeskyně po pláži směrem dolů je maják. Cestou k majáku můžete najít láhev Serpentwyne. O maják se stará Hans, jenž vám poví o problému, který má Britannie s novými majáky. Jeho sextant by se vám také mohl hodit. Nedaleko majáku je kamenný kruh, ve kterém bývala Britainská Moongate. Nyní je však mimo provoz, ale bude důležitá později. Teď se vydejte směrem nahoru k Shrine of Compassion. Po cestě potkáte duch vašeho starého přítele Shamina, který vám vysvětlí jak přišel o tělo. Když se přiblížíte ke kapli, objeví se z ničeho nic záhadná bouře. Pokud vydržíte, budete moci dojít do kaple a vyslovit mantru. Potom vás kaple osloví a řekne vám, co musíte udělat, abyste ji vyčistili. Vašim úkolem je teď najít Glyph a Sigil of Companssion a přinést je obě do kaple. Pak vyslovíte správnou mantru a kaple bude vyčištěna.

Paws

Na cestě do Paws potkáte slepou věštkyni jménem Altara. Vypadá to, že ví o vaší situaci víc, než vy sami. Rovněž vám také vysvětlí pojem Karma. Dál po cestě je farma. Ve chvíli, kdy tam dorazíte, bude stodola v plamenech. Uvnitř je uvězněn malý chlapec. Můžete ho zachránit buďto za pomoci kbelíku vody a nebo použitím Douse spell. Chlapec vám řekne svůj tragický příběh a poprosí vás, abyste zachránili jeho matku.

Vraťte se kousek zpět k Britain. V chatrči tu narazíte na šíleného poustevníka. V rohu chatrče je páka, která odhalí tajný průchod nahoru do hor. Tam také najdete bandu loupežníků a ženu z farmy. Až bandity zabijete, promluvte si s ženou a přečtěte si deník, který měl velitel banditů. Za mostem je loupežnická jeskyně plná pokladů, ale pozor, stráží ji vlci. Jeskyně vede k jezeru na jakési plošině. Je tu zatopená jeskyně s ještě větším množstvím zlata. Nedaleko místa, kde jste našli ženu, je páka, která otvírá tajný vchod dolů. Konečně jste dorazili ke vstupu do Paws. Ten je však strážen obrovským goblinem, který po vás bude chtít zaplatit za překročení mostu. Naštěstí matematika není jeho silná stránka, a tak můžete proklouznout, když se bude snažit napočítat do deseti. Paws samotné je hrozné místo, plné jedovatých močálů, kde supy a obří krysy čekají na snadnou kořist. Navštivte mlýn a promluvte s Bellou. Vysvětlí vám, že "záklopka" je rozbitá. Můžete také zaskočit za Hayley a nešťastným mlynářem z Britaine. Vraťte se do Britaine a promluvte s Nimrondem o "záklopce". Pak jděte zpět do Paws a v trolí jeskyni šlohněte "záklopku". Pomocí "záklopky" můžete nyní alespoň opravit přívod čerstvé vody. Dále můžete též věnovat Hayley láhev Serpentwyne, jestli tedy náhodou máte nějakou u sebe. Další úsilí, co se týče pomáhání Paws bude muset počkat. Nejdříve musíte vyčistit kapli. Abyste to mohli provést, potřebujete navštívit podzemní bludiště Despise.

Despise

Na cestě do Despise narazíte na pěkné stavení, které se ukáže být domovem vašich starých přátel Iola a Gwenna. Promluvte s Gwennem. Nahoře pak najdete Iolovy luky a jeho hudební pracovnu.

První část

Když vstoupíte do Despise otočte se vpravo směrem k normální fontánce a jděte kolem dvou sudů. Mezi sudy jsou zbraně Wyrmguardů. Na konci chodby zatáhněte za páku, aby se zvedla padací brána. Hned za ní narazíte na jakousi strážnici. Můžete zde potkat Felixe a Castra, dva z čtyřčlenné skupiny hledačů pokladu, kteří byli zajati Wyrmguardem. Seberte klíč z truhly a propusťte vězně. Řeknou vám něco o svém marném hledání Kiran Stone a navíc vám dají pár rad k tomu, jak najít dva ze čtyř kusů Kiran Stone. Naproti cele jsou zamčené dveře, abyste je otevřeli, musíte zapálit pochodeň nalevo. Místnost za dveřmi je plná zničených sloupů. Skočte proti směru hodinových ručiček z nejnižšího sloupu na centrální sloup a seberte Yellow Kiran Stone. Pak přeskočte přes nejvyšší sloup a zmáčkněte knoflík, který otevírá východ. Otočte se vpravo a skočte dolu do jámy před sebou. Teď vlevo a pak vpravo. Přijdete do pokoje s obra-

zem a ozdravující fontánou. Pokud se potřebujete ozdravit, udělejte to hned. Prozkoumejte obraz. Odhalí se vám truhla Wyrmguarda. V ní je to samé brnění, co nosí Wyrmguardi, a jestliže si ho vezmete, fontána se promění v otrávenou. Projděte vzdálenými dveřmi. Za rohem doprava a zatáhněte za páku. Otevře se skrytá chodba, kterou se dostanete do místnosti, která vypadá jako kříženec mezi chrámem a bazénem. U nejbližší fontány je plný kbelík. Seberte ho a položte na oltář na opačném konci místnosti. Tím otevřete dveře do druhé části podzemí.

Druhá část

Jděte vpravo, vpravo, vlevo a další vpravo vás zavede na křížení chodeb, kde obraz skrývá lektvar Infernal Armor. Znovu vpravo a objevíte se v místnosti, která vypadá jako bývalá tělocvična. Cesta ven je uzavřena padací bránou a za ní je jáma. Na zdi je zakřivený štít. Dotkněte se ho a tím otevřete tajnou místnost s ozdravující fontánou a vybavením. Nalevo od brány je jakýsi výklenek, jděte kus dál a najdete páku, která otvírá východ a zakryje jámu. Po chvíli najdete mrtvolu jednoho z Felixových a Castrových přátel – Mourdina. Má u sebe deník a v něm je další nápověda o Kiran Stone. Další pokoj je hnízdem obřích krys. V hnízdě je klíč ke dveřím ven a v rohu truhla s lučištnickou výbavou. V následujícím pokoji pak musíte zasáhnout terč nade dveřmi, abyste mohli pokračovat. Příští místnost je docela pěkná jídelna. Za čalouněním najdete klíč a nášlapná deska v rohu otvírá tajnou chodbu. Na konci chodby je pár věcí a truhla, kterou otevřete klíčem, co jste před chvílí sebrali. V truhle je mapa pokladu a klíč k truhle s pokladem. Navíc je tu také teleport. Ten vás teleportuje před místnost s bodáky vystupujícími z podlahy. S trochou pečlivého načasování by se vám mělo podařit přeběhnout přes místnost do rohu. Zatáhněte za páku, která otvírá další pokoj. Jděte do kruhu a objeví se Blue Kiran Stone. Seberte ho a teleportujte se zpět do jídelny. V pokoji za jídelnou zmáčkněte modrý knoflík na vzdálenějším konci. Otevřou se tajné dveře. Vpravo, vpravo a vlevo vás zavede do laboratoře s množstvím knih a vybavení. Páka odsune fontánu, čímž se odhalí úzký skrytý prostor. Na konci je tu tlačítko, které otvírá padací bránu. Za laboratoří je poslední strážnice. Klíč k dalším dveřím se povaluje v malé kaluži v rohu. Jestli jste nezatáhli za páku, dávejte pozor, až se budete přibližovat ke dveřím. Je tu jáma s bodáky, která se dá v přítmí snadno přehlédnout. Pokud spadnete dolu, můžete vylézt ven, ale očekávejte nějaké to zranění. Jámu je možno přeskočit. Následující místnost je malý chrám ctnosti. Na nejbližší lavici je klíč a nějaké lolovo vybavení. Pokud zapálíte svícen, pestrobarevné ozdravující paprsky začnou proudit shora. Až budete opouštět chrám, někdo na vás začne křičet, abyste zatáhli za páku. Jestliže tak učiníte, zachráníte Thadiouse, jenž je chycen v uzavírající se pasti. Další pokoj je zamčený, ale po stranách jsou tu jakési výklenky. Jeden s trochu otevřenou bránou, za ní je vidět klíč, a druhý s podivným zařízením. Stiskněte tlačítko na zadní straně zařízení a klíč je váš. Vstoupili jste do veliké jeskyně. Jsou tu čtyři podstavce a kniha na stojanu. Přečtěte knihu. Otevře se vám chodba na vzdálenější straně. Můžete také položit vaše tři Kiran Stone na podstavce stejné barvy, nicméně pořád ještě nemáte ten poslední. V další místnosti je vyschlá fontána a krysa připoutaná k truhle. Zmáčkněte tlačítko na fontáně a zabijte nyní již odpoutanou krysu. Truhlu otevřete klíčem z chrámu. Potom narazíte na místnost s jezerem. U vodopádu je pod hladinou páka, která vám otevře přístup k Red Kiran Stone. Seberte kámen. Pokračujte na vzdálenější straně místnosti. Tam, kde chodba zahýbá, narazíte na krátký meč. Vejdete do velkého sálu s lávou a kamenným mostem vedoucím na obrovský sloup. Most stráží Wyrmguard, jenž se představí jako Ooli. Když ho pak zraníte, ukáže se, že je to váš starý přítel Iolo. Ušetřete jeho život a vstupte na sloup. Seberte Glyph of Compassion. Vraťte se do místnosti s podstavci a řádně rozmístěte kameny. Obdržíte Kiran Shield. Nyní můžete opustit podzemí tou samou cestou, jakou jste přišli. Tedy kromě toho, že vodní chrám musíte opustit normálními dveřmi. Až budete opouštět Despise, konečně potkáte tolik proslavenou Raven. Poví vám, že si přeje, abyste se setkali s jejím šéfem. Ale nejdříve musíte prokázat svoji identitu pomocí runy (Rune), kterou máte přinést na její loď kotvící v Britainském přístavu.

Britain a Paws

Teď potřebujete Sigil, kterou má prý starosta. Jenže ten odjel do Paws, aby zachránil svoji nemocnou dceru. V Paws si promluvte se starostou a s bývalým dobrodruhem, jednonohým Joem. Nejen, že je Maribeth nemocná, ještě byla navíc unesena gobliny. Jděte do domu na okraji města, zabijte gobliny a osvoboďte Meribeth. Starosta vám teď rád předá Sigil. Nyní můžete jít do kaple a vyčistit jí. Pokud se vrátíte do města a promluvíte s mágem Altomarem, dozvíte se, že kouzla prvního stupně opět pracují. Vyzbrojte se na cestu a vezměte očištěnou runu k Raven do přístavu. S takto prokázanou identitou vás nyní dovede do Buccaneer's Den.

Buccaneer's Den

Nejdříve pokecejte s Samhaynem, který tvrdí, že vlastní Codex of Ultimate Wisdom, ale vydá vám ho jen tehdy, pokud zneškodníte jistý sloup. Ten vytváří vodní víry po celém regionu. Také vám prozradí, že tento sloup se nachází nedaleko pobřeží ostrova New Magincia. Nejdříve se trochu projděte po okolí. Nejlepší je vždy začít v hospodě. Promluvte s Bjornem o vodních vírech a o New Magnicia. Potom pokecejte s kartografem Keaganem, který vám poví, kde leží ostrov New Magnicia. Bohužel to vypadá, že tunel spojující Buccaneer's Den a New Magnicia je magicky uzavřen a nikdo nemůže projít bez toho, aby znal správné heslo. Toto heslo nezná nikdo jiný než vaše nová kamarádka Raven. Než se vydáte do New Magnicia, je tu ještě pár věcí, které byste měli vyřešit. Za prvé je zde záležitost s Katie. Tato mladá dívka je neprávem držena otrokářem Montegou. Pokud navštívíte trh, můžete ji osvobodit. A to dvěma způsoby. Buďto ji vykoupíte a nebo rovnou na otrokáře zaútočíte. V každém případě pak promluvte s obchodníkem Herzogem a sežeňte dívce práci. Daleko důležitější je potom otázka týkající se Silver Serpent. Ten je držen ve veliké jeskyni nedaleko města. Tu obývá zrádný novic Aria a nepříjemný charakter jménem Dunston. K hadovi se můžete dostat tím, že střelíte do terče, což rozšíří malý průchod. Na druhé straně můžete pak ovládat šířku pákou. Zabijte Dunstona a vezměte mu klíč. Ten pak použijte na pentagram, ve kterém je Silver Serpent uvězněn. Had se sám teleportuje zpět do Britaine.

Bojovaní si můžete vylepšit v aréně, ale je to docela drahé. Nějaká Karma se dá nabrat tím, že pomůžete vězni Linusovi, jenž je surově týrán svými vězniteli. Nad severozápadní zátokou ostrova je menší pirátská jeskyně. Jděte tam a vystřelte z děla, které najdete. Takto otevřete jeskyni, která ukrývá jedinečný magický artefakt – Gauntlets of Fury. Zdá se, že lidé v Buccaneer's Den milují tajné dveře a místnosti. Jestli si připadáte chudí, klikněte na lebku v obchodě s vybavením. Toto otevře dveře do skladiště. V kartografově obchodě vám kormidlo otevře přístup ke schodišti do kartografova pokoje. Na kopci, který leží jihovýchodně od Samhaynova domu, je díra do země. Vlezte do díry. V chodbách se tu dá najít něco zlata, diamant a pergamen s Crystal Barrier. Na jihozápadní části ostrova můžete u pláže najít jeskyni. Uvnitř je Emerald Lighthouse Gem. Jděte k majáku. Narazíte zde na ducha, který vám za trochu rumu řekne, kde je potopená loď s pokladem. Nyní se můžete vydat k lodi a ponořit se pro poklad. Použijte tunel do New Magnicia. Nezapomeňte, že musíte znát heslo.

New Magnicia

Během putování v New Magnicia narazíte na svojí starou přítelkyni – pastýřku Katrinu. Ta pečuje o své stádečko jako obvykle. Katrina je poslední obyvatel New Magnicia zůstávající zde, aby se starala o kapli. Kaple je potopená a nedá se k ní dostat z břehu. Katrina vám pohotově řekne Mantra of Humility a přizná, že vlastní Sigil. Tu vám však dá pouze tehdy, pokud zbavíte ostrov supů a vlků, kteří ohrožují její ovce. Abyste se vypořádali s vlky, musíte najít a zabít jejich hlavní samici. A abyste se zbavili supů, musíte vypálit jejich hnízdo. Když oba úkoly splníte, Katrina vám vydá Sigil. Jděte k mysu na severním konci ostrova a objeví se kaple. Meditujte v ní pomocí Mantry. Vodní vír vás pak vtáhne do podvodního města Gargoylů – Ambrosie.

Ambrosia

Až zkusíte nahodit sochu královny, zjistíte, že Wislem se tragicky přepočítal. Socha zničí dóm a Ambrosii zbývají hodiny života. Tímto jste naplnili věštbu o zničení Gargoylů. Když se vrátíte do dílny, najdete umírajícího a litujícího Wislema. Ten vám dá krystal, který můžete použít v dílně a získat kostku, která otvírá královniny dveře. Pokud se vám podaří dostat alespoň jedno královnino vejce z města a předat ho Vasagralovi, zachráníte Gargoylí rasu před zánikem. Z vejce se totiž vylíhne nová královna. Pomocí kostky se tedy dostanete do sálu s Gargoylí královnou. Tu však budete muset zabít. Důležitější je přece jenom zachránit celou rasu. Teleport ven prý funguje pouze s živou Gargoylou. Naštěstí životaschopné vejce samo představuje Gargoylu, takže se můžete teleportovat z královnina sálu do podzemních chodeb nazývaných Hythloth.

Hythloth

Hythloth vypadá jak stoka, ale v podstatě je to třídimenzionální bludiště. Abyste získali Glyph of Humility, musíte nalézt tři různobarevné sochy a umístit je na podstavce stejných barev. Hytloth také ukrývá jedinečné Swamp Boots, které vám umožňují procházet nezraněni močály. Potvory se tu budou většinou objevovat, když dosáhnete něčeho důležitého. V Hythlothu též narazíte na pavoučí sítě. Dvakrát Ignite nebo pár seknutí mečem se však většinou postará o ty, co vám budou stát v cestě. Potom, co jste se teleportovali do Hythlothu, jděte ke vzdálenému konci tunelu. Na podstavci tam najdete sochu. Vydejte se po schodech nahoru do chodeb a na první křižovatce vpravo. V pokoji, do kterého vstoupíte, je kousek nad hladinou ovládací kolo. Zbavte se pavoučí sítě a otočte s ním. Uvidíte výtahovou páku. V místnosti je také žlutohnědá cihla. Zatlačte na ní, abyste otevřeli další chodbu. Jděte na konec chodby a z truhly vezměte zelenou sošku. Vraťte se na křižovatku a vydejte se přímo. V chodbičce nalevo je zlatý prsten, který stojí víc než sto zlatých. Jděte vpravo, pak vlevo a ocitnete se v hlavní výtahové místnosti. V rohu je truhla, v níž se nachází Swamp Boots a pár dalších věcí. Směrem ke středu pokoje je výtah, jenž vás zaveze do pokoje nahoře. Zde najdete žlutý podstavec a páku, která otvírá padací dveře. Vraťte se na křižovatku a jděte na sever. Projděte kolem otevřených padacích dveří a na křižovatce se dejte vlevo. Potom vpravo a dorazíte k nádrži. Skočte do ní a doplavte si pro zelenou sošku. Vedle sochy je ovladač zvedající úroveň hladiny, takže můžete z nádrže vylézt. Zpět na druhou křižovatku a pokračujte do veliké místnosti. Jakmile do ní vstoupíte, oboje dveře se zavřou. Až seberete kalhoty z roštu, stěny se začnou přibližovat. Dojděte ke vzdálenější bráně. Ta se v poslední chvíli otevře. Jděte na křižovatce doprava a pak chodbou do malého pokoje. Zbavte se sítě a pod vodou najdete ovladač k bráně do dalšího místnosti. Jděte zpátky na křižovatku a pak doprava. Dostanete se do veliké místnosti, kde čtvercové sloupy přemosťují díru pod vámi. Přes sloupy se dostanete k zelenému podstavci. Dávejte pozor, protože sloupy se začnou zvedat a klesat, jakmile na ně vstoupíte. Poněvadž kolem podstavce není zrovna moc místa, položit na něj sošku nebude jednoduché. Napravo je pak ovladač otvírající padací dveře a ovladač vlevo vám otevře cestu k troše věcí. Až opustíte místnost, dejte se vpravo a seberte modrou sošku z truhly. Nyní se vraťte na druhou křižovatku a jděte vpravo nahoru chodbou k červenému podstavci. Položte na něj sošku. Pokračujte na vzdálenější straně místnosti a na křižovatce vpravo. Dostanete se do velikého pokoje s ovladačem hladiny vody hned u vstupu. Snižte hladinu a seberte žlutou sošku.

Na křižovatce teď použijte druhou cestu. Projdete kolem Binding Circle nalevo a napravo bude modrý podstavec. Umístěte sošku a pokračujte dál chodbou. Za rohem se dejte doprava. Dojdete do místnosti, ve které je základna Guardianova sloupu. Vodě se zde zcela vyhnout nemůžete, ale můžete skočit nejdále, jak jen to bude možné, a pak doplavat k plošince. Tři taková opakování vás dostanou ke sloupu. Na druhé straně sloupu je vchod dovnitř. Tady spočívá Glyph of Humility. Vezměte jí a jděte zpět až do hlavního výtahového místnosti. Vyjeďte nahoru a položte sošku na podstavec. Otevře se vám padací brána nedaleko. Nyní můžete projít přes průhledné tunely až k pravoúhlé cestě. Vydejte se doprava. Na konci uvidíte za sklem klíč. Obejděte sklo a seberte klíč, kterým otevřete truhlu v centrální místnosti. Nyní můžete použít mechanismus k vyzvednutí brány, jež vám blokuje cestu na sever. Na první křižovatce doprava k teleportu. Zbytek Hythloth tvoří ještě pracnější úkol, jehož jádrem je umístění dalších sošek na další podstavce. Pak si ještě musíte pohrát s ovladači zapínajícími světla a podobně. Jsou tu také vystavěny teleporty spojující oba konce zbytku Hythlothu. Můžete se to tu pokusit prozkoumat, ale budete odměněni pouze trochou zlata a pocitem, že jste byli všude. Místo toho vstupte do teleportu a vydejte se chodbou vlevo (na jih). Pak vpravo, vyplavte ven a nahoru k Shrine of Humility.

New Magnicia a Buccaneer's Den

Nyní potom všem jste konečně připraveni vyčistit Shrine of Humility. Pokud se zastavíte u Katriny, zjistíte, že její postoj vůči vám se poněkud změnil. Zřejmě znečištění kaple zahalovalo její smysly. Když se vrátíte do Buccaneer's Den vyžádat si Codex, jste místo toho přepadeni Blackthornem a zavezeni do podzemního bludiště nazývaného Deceit.

Deceit

Do Deceit jste odvlečeni potom, co jste vyčistili Shrine of Humility a promluvili s Samhaynem. Začínáte tu bez vybavení, takže sehnat nějaké zbraně a brnění je priorita.

První část

Probudíte se ve své cele zcela bez vybavení. V místnosti jsou tajné dveře a za nimi pavouk. Dotkněte se ho a stanete se nehmotnými. Nyní můžete procházet skrz překážky, ale nemůžete sbírat věci. Projděte dveřmi a stlačte knoflík, který dveře otevře. Vraťte se a znovu se dotkněte pavouka. To vás zase zhmotní. Vyjděte z místnosti a seberte klíč a vak. Opět se odhmotněte. Odemkněte klíčem dveře a projděte padací bránou. Otevřete bránu. Znovu zajděte k pavoukovi a zhmotněte se. Vraťte se a použijte skrytou chodbu vedoucí do malého pokoje. Dotkněte se té podivné věci a objeví se koule. Jděte ke vzdáleným dveřím a až bude v místnosti zelené světlo, můžete je otevřít. Pokračujte chodbou a na křižovatce vpravo. Na konci chodby je místnost s věcmi a kostlivcem. Až ho odstraníte, seberte si jeho šavli. Zpátky na křižovatku a do místnosti naplněné lá-

vou. Bezpečně můžete projít po třpytící se modré záři až na plošinku. Knoflík nalevo vám odhalí výtah a ten vás pak dostane na plošinku ve vzdáleném rohu. Musíte zmáčknout správný knoflík, abyste získali cestu na další plošinku a odhalili mramorovou tvář. Jděte na plošinku a stlačte knoflík, tím dostanete výtah nazpátek. Teď tlačítko napravo a do výtahu. Ten vás zaveze na další plošinku. Zaměřujte sochu,dokud nebude naproti tváři. A pak palte modré koule dokud nezasáhnete tvář. To odstraní překážku, která je kolem centrální plošiny. Zasáhněte tvář s modrou koulí a můžete sjet výtahem zpátky na plošinu. Stiskněte znovu tlačítko vlevo a výtahem se vydejte na plošinu ve vzdáleném rohu. Z další plošiny výtahem zpátky. Až budete projíždět kolem centrální plošiny, použijte knoflík a výtah se zastaví. Vylezte na centrální plošinu a do teleportu.

Druhá část

V celé této části vám krystalové koule budou dávat tipy poté, co se jich dotknete. Jděte po cestě až k pravému konci. Jakmile symbol zmizí, stiskněte tlačítko. Kamenný padací most doplní cestu nalevo. Mačkejte knoflíky (levý, pravý, horní, dolní) a tímto upravte mramorovou tvář, aby byla naproti sochy na druhé straně. Devět vpravo a devět vlevo by to mělo vyřešit. Jděte po cestě a narazíte na dvě extra střílející sochy. Abyste se vyhnuli jejich střelbě, musíte jít nejdříve po levé straně a ve správnou chvíli se pak přemístit napravo. Takto prokličkujte rychle až na konec. Projděte kolem střílejících soch. Zde se pak dotkněte veliké sochy, což vstřelí modré koule směrem k tváři. Pokud je dobře zaměřeno, objeví se výtah. Jestli ne, musíte celý proces opakovat. Vraťte se kolem střílejících soch a do výtahu. Ten vás zaveze k teleportu. Přemístěte se teleportem a seskočte dolů z plošinky. Zabijte pavouka a seberte luk, co se objevil. Pokud nemáte šípy, dotkněte se sochy. Pohled do zrcadla kousek od luku vás ozdraví a pohled do druhého zrcadla vás odmění fireballem. Střelte do zlaté tváře a objeví se schody k plošince. Na vrcholu druhé plošinky je nášlapná deska, která odhalí zlatou tvář. Střelte do ní a získáte cestu nad teleportem. Přemístěte se a pak výtahem zpátky nahoru. Jděte kus po pravé cestě. Až budete naproti zlaté tváři, střelte do ní. Tím získáte most. Přeskočte na něj a na vzdáleném konci ovladačem snižte úroveň lávy. Odhalí se vám několik nových míst, kde bude teď možno chodit. Vrťte se na pravou cestu a skočte dolů na kameny. Dojděte k výklenku a pak teleportem do dalších nezmapovaných prostor. Truhly jsou pasti, takže je nechte na pokoji. Postavte se na koberec a střelte pohybující se zlatou tvář. Seberte modrou kouli a znovu se teleportujte. Snížená hladina lávy vám odhalila několik obelisků. Když se některého dotknete, láva zmizí asi na patnáct sekund úplně. Přejděte přes kameny k obelisku a dotkněte se ho. Teď rychle otevřete truhlu a seberte červenou kouli. Zpět do bezpečí. Probojujte se k držáku a položte na něj jednu z koulí. Pak šáhněte na obelisk a běžte přes cestu. Výtahem nahoru a položte druhou kouli na další držák. Jděte k výtahu a potom vyjeďte k teleportu. Skočte do teleportu. Připravte si luk a stiskněte tlačítko. Zlatá tvář se objeví na jedné ze zdí. Máte asi pět sekund na to, abyste ji zasáhli. Jakmile ji střelíte, objeví se další. Střílejte co nejrychleji, máte vždy jen pár sekund. Když jste střelili čtrnáct, objeví se patnáctý terč u podstavce. Ale tentokrát šedivý, takže si ho jen tak nevšimnete. Dostaňte ho a objeví se zelená koule. Seberte ji a teleportujte se zpět. Klikněte na obelisk a běžte k držáku. Udělejte, co máte udělat a stiskněte další obelisk. Běžte k cestě a následující obelisky by vás měl dostat až k teleportu. Přemístěte se do posledního pokoje. Potom, co zmáčknete knoflík, objeví se další zlaté tváře. Opět máte vždy jen pár sekund. První je nad truhlou, druhá u teleportu a třetí u pochodně. Popadněte dech a žlutou kouli. Spolu

s ní také Full Healing scroll z truhly a kladivo, pokud tedy o něj máte zájem. Teleportujte se zpět. Umístěte poslední kouli na poslední držák. Pokaždé, když jste umístili jednu z koulí, cesta se prodloužila a nyní bude již kompletní. Klikněte na obelisk a doběhněte k výklenku. Použijte výtah a dojděte do teleportu s pentagramem. Ocitáte se v centru Deceit. Potkáte tu Wyrmguarda Hairam. Zabijte jeho psíka. Hairam pak vytvoří dva své duplikáty. Snadno se dají rozeznat, protože jsou ozbrojeni. Zabijte alespoň jednoho z nich a objeví se výtah. Vjeďte na sloup a seberete Glyph of Honesty. Teď zpátky do teleportu. Nacházíte se první části Deceit. Tlačítko odstraní sutiny, které vás oddělují od zbytku dungeonu. Východ je však stejně na druhé straně. Potom, co vyjdete ven, ocitnete se na malém severním ostrově jménem Moonglow.

Moonglow

Před Deceite najdete vzkaz od Raven, který říká, že se vás snažila najít v podzemí. Poté budete osloveni rozhořčeným a ozbrojeným chlapíkem, který tvrdí, že jste ukradli jeho rodinnou dýku. Jakmile ho uklidníte, vypadne z něj, že se jmenuje Duncan, a to, že jste odpovědni za krádež, mu řekl jeden kouzelník v Moonglow.

V Moonglow se budete muset několikrát setkat s hlavním mágem Tydusem. Tydus kontroluje přístup k věštírně (Oracle) a vy si musíte s věštírnou nejdříve promluvit, než budete moci vyčistit kapli. Tydus chce za vstup do věštírny hůl, která je podle něj v jeskyni na jihu ostrova. To se však ukáže být falešnou stopou. V jeskyni však můžete najít něco peněz a nedaleko je ztroskotaná loď s magickým artefaktem nazývaným Arms of Magi. Když se vrátíte, Tydus vám doporučí jinou jeskyni, tentokrát na severu ostrova. Jeskyni stráží démon jménem Randolas. Toto stvoření prohlašuje, že vás sem Tyrus poslal jen proto, aby se vás zbavil. Randolas vám dá velmi podezřelý návrh. Jestliže odložíte všechny své zbraně a vstoupíte dovnitř, věnuje vám Heartstone, což mu dovolí zmizet. Na oplátku vám nic neudělá a vám zůstane Tydusův Heartstone – zdroj jeho síly. Překvapivě Randolasův obchod není podvod a vyhnete se tím beznadějnému boji. Když vrátíte Duncanovi jeho ztracenou dýku, nabídne vám trénink. Při putování v Moonglow vás otravné dítě poprosí, abyste ochránili nejdříve jeho matku a potom otce před nebezpečím. Oboje prosby se ukážou být jen špatným vtipem, ale přesto se toho drzouna držte. Jeho třetí prosba vás totiž zavede k jeho otci, učenci jménem Joshua. Joshuův ztracený deník vrhne trochu světla na váš quest. Deník najdete v chatrči nedaleko majáku. Pomocí Heartstonu můžete Tyruse donutit, aby vás pustil do věštírny. Odhalí vám Lycaeum a vzducholoď, která vás dopraví ke zbytkům Lycaea. Tady promluvte s věštírnou a v noci se podívejte dalekohledem. Takto získáte Mantra. Teď už potřebujete jenom Sigil, abyste mohli dovršit další část questu. Žena jménem Batista tvrdí, že Sigil můžete mít, pokud jí donesete magický štít. Ten byl naposled spatřen u vaší staré přítelkyně Mariah. V domě Mariah najdete štít ve sklepě, a pokud vyřešíte hádanku, je váš. Musíte umístit sudy na nášlapné desky ve skrytých postranních místnostech. Nyní si můžete vzít štít. Jestliže jste Mariah nezabili při vašem posledním setkání, bude tu, aby vás pozdravila. Nemá žádné námitky proti tomu, abyste si vzali štít, a ráda vás naučí opravdu užitečný rituál Restoration. Vyměňte štít za Sigil. A nyní můžete vyčistit kapli. Jakmile je vyčištěna, Raven na vás bude čekat v přístavu. Vrátí vám batoh a nabídne mír. Odpusťte jí hned na místě, zvýší vám to Karmu.

Minoc a Cove

V Cove jde všem jenom o peníze. Chlapík jménem Algar vám odpoví na vaše otázky, jen když mu zaplatíte dvacet zlaťáků za každou odpověď. Strážní u dveří "velkého vůdce", jehož jméno je Raxos, vás pustí dovnitř, pouze pokud je podplatíte. Podobné je to tu se všemi obchodníky a dokonce i žebráci jsou pěkně lakomí. Pokud Raxose vyprovokujete a on na vás zaútočí, můžete ho zabít a sebrat mu klíč k cele, ve které najdete Nico. Potom, co ji propustíte, vám dá předmět zvaný Orb of Moons a naučí vás rituál návratu. Pomocí těchto dvou věcí pak budete schopni vyvolat Moongate, kterou se budete moci přemisťovat mezi městy s již vyčištěnou kaplí. Jedna z budov v Cove je opuštěná a jestliže do ní vejdete po setmění, potkáte ducha malé holčičky jménem Dayla. Její duše bude moci odpočívat, pokud jí vrátíte ztracenou panenku. Tu najdete pod vodopádem nedaleko Minocu. Tento čin vám zlepší Karmu. Za Dayliným domem je krypta, která chrlí naštvané duchy. Kryptu můžete uzavřít tím, že vrátíte duchům jejich klenoty. První z nich je nefritový náramek z jeskyně zbojníků mezi Britaine a Paws. A nefritový náhrdelník můžete najít pod podlahou v Raxosově domě. První věc, co uvidíte v cikánském táboře v Minocu, je Blackthorn vyslovujícího kletbu. Řekl cikánům, že kdokoliv z nich vám pomůže, zhyne v plamenech. Potom se s nimi bude opravdu těžko spolupracovat. Blackthorn navíc zmizí dřív, než ho stačíte konfrontovat. Nicméně velitel cikánů souhlasí s tím, že zváží, jestli vám pomůže. Ale to jen v případě, že mu přinesete Blackrock Crystal Ball ze zakletého dolu jménem Covetous. Stará moudrá cikánka Morganna vám navíc dá Mantra of Sacrafice a informace o Codexu. Potom je však spálena Blackthornovou kletbou.

Covetous

V Covetous se budete muset probojovat přes množství zrádných chodeb a uklidnit několik nepokojných duchů. V celém dole je poházeno docela dost diamantů a také se zde dá najít trocha černého kamene. Můžete se sem klidně vrátit, pokud vám něco z toho později dojde. Kromě toho je tu také hodně prostorných místností a víc než dost nemrtvých. Žádná z vaší magie zde nebude fungovat. Pokud na koleji narazíte na těžební vozík, můžete ho posouvat na krátké vzdálenosti. V Covetous je několik fialových bazénků. Jestliže do nějakého z nich vhodíte kus černého kamene, obdržíte nějakou radu k úkolům, které zde musíte splnit.

První patro

Jděte po kolejích dokud nedorazíte do první jeskyně. V další jeskyni pak najdete válečné kladivo. Když se pokusíte použít výtah, zjistíte, že chybí převodové kolo. To najdete mezi kamením ještě spolu s několika jinými věcmi. Vezměte převodové kolo k výtahovému mechanismu. Než ho však namontujete, vypněte ovladačem vodu. Umístěte kolo na hřídel a zapněte znovu vodu. Pokračujte od mechanismu po kolejích směrem k výtahu samotnému. Zde se však nejdříve budete muset vypořádat s přízrakem jménem Lothar. Jeho úkolem je hlídat přístup do další části Covetous a může být poražen jen pomocí meče zvaného Gringolet. Ten se nachází na břehu podzemní řeky nedaleko Minoc. Poněvadž Lothar sám chce zmizet, všechny tyto informace vám prozradí. Avšak během souboje bude bojovat naplno. Jestliže meč tedy dosud nemáte, musíte se pro něj nejdříve vydat, abyste mohli pokračovat dál. Jakmile Lothar padne, seberte jeho klíč a otevřete truhlu u výtahu. Tlačítko v truhle odstraní překážku mezi prvním a druhým patrem. Nyní sjeďte výtahem do druhého patra (nikam jinam zatím nemáte přístup).

Druhé patro

Jděte po kolejích až k vozíku. Roztlačte vozík. Ten pak prorazí dřevěnou barikádu, která vám brání v cestě. Vskočte do dalšího vozíku a přejeďte s ním přes propast. Pak dojděte k otevřené bedně s klíčem, jenž odstraní zábranu mezi druhým a třetím podlažím. Přešplhejte po kamenech zpátky. Ve výklenku je tu lebka, která patří duchovi jménem Skully. Promluvte s ním, pak seberte lebku a vraťte se k výtahu. Odemkněte bariéru a vydejte se do třetího podlaží.

Třetí patro

Pokud se budete pohybovat po kolejích, spustíte zemětřesení, které vás shodí dolů do jámy mezi kostlivce. Takže radši lezte po kamenech, které jsou po obou stranách. Sledujte koleje až k místu, kde mizí pod haldou suti. Ve výklenku tu najdete Helm of Radiance. Ta vám bude osvětlovat cestu pokaždé, když si jí nasadíte. Vyhledejte chodbu do další jeskyně a pak další chodbu do následující jeskyně. Dál už se jít nedá. Malá chodba vede do jeskyně plné hrobů. Ve výklenku na druhém konci najdete Skullyho hrob. Umístěte lebku do hrobu a seberte klíč, který se objeví. Vraťte se k výtahu a odemkněte si přístup do dalšího patra.

Čtvrté patro

Jak se dalo čekat, poslední patro je plné vody. Za výtahem je spirálovitý tunel plný přízraků a zlata. Potom máte dvě možnosti. Buďto jednoduší cestu podél kolejí bez věcí a nebo těžší s trochou zlata. Tak jako tak nakonec dojdete do jeskyně, ve které narazíte na Wyrmguardku Ailuj. Až se přes ní dostanete, potopte se a doplavte k vchodu sloupu. Uvnitř najdete Glyph of Sacrafice. Vozík s černým kamenem na konci tunelu si zaslouží speciální pozornost. Pokaždé, když se sem vrátíte, bude zásoba uvnitř znovu doplněna. Vydejte se úzkou chodbou západně. Cesta na vzdálenější straně jeskyně je zablokovaná. Nějaký hodný člověk zde však již připravil sudy s prachem. Vyhoďte je tedy do vzduchu. V další jeskyni je další propast a nejjednodušší je ji obejít u vzdáleného konce jeskyně. Otevřete dveře a vydejte se krátkou chodbou směrem dolů. Zatočte vlevo a narazíte na magickou zábranu. Bohužel budete muset obětovat Gringolet, abyste mohli pokračovat dál. Položte

meč na pentagram a zábrana zmizí. Nyní musíte zničit Kheleretha. Až se s ním vypořádáte, objeví se na pentagramu křišťálová koule. Dotkněte se jí. Otevřely se vám tajné dveře. Na konci chodby pak najdete Blackrock Crystal Ball a nějaké věci. Jakmile máte Blackrock Crystal Ball, můžete odsud vypadnout. Delší cesta ven je ta, kterou jste sem přišli. Kratší cestou je chodba vedoucí ze závěrečného koridoru. Soudek s prachem vám otevře cestu, která vás zavede k pobřeží Minoc.

Minoc a Cove

Když ukážete Laszlovi Blackrock Crystal Ball, uvědomí si, že je to jeho osud obětovat se, aby vám pomohl a osvobodil své lidi od Blackthornovi kletby. Dá vám klíč od svého vozu a pak zemře strašlivou smrtí. Jeho oběť však nebyla zbytečná, neboť v jeho voze najdete Sigil, která vám umožní vyčistit kapli. Kromě toho se zde také nachází Blue Codex Lens, jenž tvoří jednu polovinu sestavy, která vám umožní číst Codex. Nyní se můžete vrátit do přístavu a promluvit s Raven.

Yew

Ravenina loď vás nemůže zavést přímo do Yew, takže se radši vydejte pěšky. Pokud se zastavíte u lorda Britishe až budete procházet městem, ukáže vám zkratku. Jde o průchod mezi gobliními jeskyněmi, který byl magicky uzavřen. Lord British ho pro vás znovu otevře. Až dorazíte do Yew, uvidíte, že spravedlnost tu pracuje na plné obrátky. Nešťastný barman je odsouzen za to, že dovolil, aby se jeden z jeho zákazníků opil. Další případ je ještě zajímavější a určitě upoutá vaši pozornost – pirátské děvče je vyslýcháno kvůli vraždě. Je jasné, že jde o Raven. Ta však není souzena pro vraždu, ale kvůli genocidě. Je obviněna ze zničení Ambrosie a tím přivedení rasy gargoylů na pokraj zániku. Žalobcem je samotný Vasagrelem, vypovězený král gargoylů, kterého jste potkali na začátku. Raven je shledána vinnou a teleportována do Wrong, kde očekává vykonání rozsudku. Celý proces sleduje bezkřídlý gargoyl jménem Desbet, jenž je Vasagrelovým sluhou. Pokud mu povíte celý příběh a ukážete královnino vejce, které jste zachránili v Ambrosii, uvědomí si, že Raven je nevinná, a ujedná vaše setkání se Vasagrelem. Čekání na schůzku si můžete zkrátit tím, že zaskočíte do Library of Justice a naučíte se Mantra. Když se s Vasagralem setkáte, je docela naštvaný a touží po pomstě. Avšak pohled na královnino vejce ho uklidní a nakonec dokonce přizná, že to byla jeho hrdost, jenž zahubila jeho lid. Nyní se odhodlá chránit novou královnu a vybudovat nový národ. Jako omluvu vám věnuje Red Codex Lens a přislíbí, že vám pomůže zachránit Raven a vyčistit kapli. Řekne vám, abyste se s ním setkali později nedaleko Wrong, a že vám ukáže tajný vchod. Než se však vydáte do Wrong, vyhledejte strážce Sigil, o kterém byla řeč v Book of Justice. Ukáže se, že jde o starého upovídaného ptáka, jménem Eustus. Dá vám Sigil, pokud správně odpovíte na jeho tři otázky týkající se původu spravedlnosti. Až otázky vyřešíte, jděte za Vasagrelem směrem k Wrong. Ten vám pak ukáže, kde hledat tajný podvodní vchod.

Wrong

Do Wrong jedete především proto, abyste zachránili Raven a získali Glyph of Justice. Vyhýbejte se zde strážím. Pokud s vámi začnou bojovat, automaticky jste zajati a vhozeni do cely bez veškerého vybavení. Většinu stráží můžete uvěznit, a nebo alespoň uzavřít cestu mezi vámi a jimi pomocí dveří či padacích brány. Podlaží ve Wrong jsou poněkud matoucí. Je tu horní a dolní patro, ale občas se obě podlaží navzájem prolínají. Spodní patro je přímější a nevyskytují se zde navzájem se překrývající chodby.

Plavte a pak jděte dolů ke dveřím ve tvaru lebky. Dotkněte se lebky nalevo a dveře se otevřou.

Sáhněte na malbu a pak stiskněte modré tlačítko. Takto otevřete padací bránu, ale jen na krátkou chvíli. Opatrně jděte za stráží a proklouzněte padací branou dřív, než se znovu zavře. Ve vzdáleném rohu napravo najdete krátký meč a nápoj neviditelnosti. Pokud nějakou zbraň máte, nechte meč na pokoji, protože by se mohl hodit později.

Odtáhněte lavici a bude vám odhalen přístup k tajným dveřím. Jděte tunelem a jestliže chcete seberte meč, který se nachází v sudu. Pokračujte na konec tunelu a vklouzněte do cely. Na nášlapnou desku položte něco, co již nebudete potřebovat a otevře se vám padací brána. Opatrně následujte stráž do malého pokojíku. Zde najdete v truhle svoje vybavení pokaždé, když vás chytí. V truhle je také klíč, který se vám za malou chvíli bude hodit.

Jděte zpět k zamčené krabici. Odemkněte ji klíčem a zatáhněte za páku uvnitř. Otevře se mříž přímo před vámi. Jděte po schodech dolů a pak cestou nalevo. Nyní zahněte doprava a za chvíli se dostanete do místní mučírny. V levém zadním rohu je rumpál s pákou, jenž vám otevře další mříž. V pravém bližším rohu je pak válečná sekera.

Vyjděte z místnosti dveřmi vzadu, dejte se vlevo a pak vpravo. Pokračujte po schodech nahoru a chodbou napravo. Narazíte na celu se známou tváří. Bohužel se však nejedná o pravou Raven, ale jen o zamaskovanou zombii. Jestliže ji vyřídíte, najdete tu poznámku, která vám napoví jak osvobodit opravdovou Raven.

Dole pod celou se nachází kasárna. Není zde nic zajímavého. Jděte zpět kolem otevřené mříže, pak několikrát vpravo a dostanete se k rampě vedoucí do spodního patra.

Na konci vpravo a potom nalevo do hlavní chodby. Projděte kolem mříže a vyhněte se stráži. Jděte na konec chodby a pak vlevo a vpravo. Pokračujte zpět do horního poschodí.

Na prvním rohu najdete ozdravující lahvičku v krysím hnízdě. Jděte vlevo a dvakrát vpravo. Otevřete padací bránu na další křižovatce. Vraťte se chodbou a počkejte až strážný projde branou. Připlížte se zpátky a bránu zavřete. Strážce na vás teď nemůže.

Pokračujte chodbou a v první cele nalevo narazíte na pravou Raven. Lebky u dveří její cely jsou rozmístěny jako v nákresu v jejím deníku. Dotkněte se jich v navrhovaném pořadí a dveře se otevřou. Potom je tu ohnivá bariéra, přes kterou se můžete dostat tak, že ji přeskočíte, či telekinezí otočíte ovladačem, a tak oheň uhasíte. Další ovladač otevře jámu a Raven je volná. Je ráda, že vás znovu vidí, ale posílá vás dokončit váš úkol. Než ji opustíte, dá vám klíč k dalšímu portálu nahoře v chodbě. Počkejte, až stráž vejde do cely, a zavřete jí tam pomocí páky u vchodu cely. Klíčem od Raven otevřete portál. Projděte jím a potom dolů po rampě do spodního patra.

Dole se vydejte vpravo. Asi v polovině chodby je další mříž a další strážný. Počkejte, až strážný nebude dávat pozor, a pak otevřete mříž. Abyste tak mohli učinit, musíte nejdříve najít ovládací cihlu. Její barva je mírně odlišná od ostatních cihel kolem a navíc cihla vyčnívá několik centimetrů ze zdi. Sejděte po schodech za mříží a vydejte se napravo do malého pokoje. Pákou tu pak uvězněte strážného, až vejde dovnitř. Na konci krátké chodby zmáčkněte cihlu napravo. Jděte nahoru a potom chodbou napravo. Na stole pod kalíškem s inkoustem najdete tlačítko. Zmáčkněte ho a otevře se brána napravo. Schovejte se u zdi naproti stolu a počkejte, až strážný projde kolem brány. Potom se rychle vydejte bránou, nalevo a doprava. Před další mříží zmáčkněte světlejší cihličku a můžete pokračovat. Jděte dolů po schodech.

Jděte úzkou chodbou rovně a pak vpravo. Stiskněte knoflík a vraťte se. Projděte branou a napravo ke křižovatce. Znovu vpravo. Dveře jsou nyní otevřené.

Pokračujte chodbou a potom dveřmi. Ve velké místnosti najdete celkem čtyři truhly. Bohužel, dvě z nich jsou na nic, ale ty další dvě jsou plné věcí. Vydejte se dál chodbou a vpravo. Vstupte do velké místnosti s branami na obou stranách. Jakmile vstoupíte, brány se zavřou a podlaha se propadne. Ve vodě je samozřejmě nepříjemná rybička. Nejlepší je vyšplhat se na římsu a zdálky pak rybku sejmout. Ovladačem nyní otevřete bránu.

Jděte dál chodbou do velkého sálu. Zde se nachází Guardianův sloup. Pokud stačíte rychle zatáhnout za páku uvěznite Wyrmguardku Anaaj v centru plošinky. Jedině tak můžete ušetřit její život, jinak ji budete muset zabít, aby se otevřela brána ve sloupu. Jestli se vám ji podaří uvěznit, stačí s ní promluvit a brána se otevře. Ve sloupu seberte Glyph of Justice. Nyní jděte zpět přes jakýsi předpokoj do první místnosti napravo. Stisknete nazelenalou cihlu a otevře se vám přístup k teleportu.

Teleportem se dostanete zpět do jeskyně v horním patře. Vydejte se přírodním tunelem a potom vpravo. Ocitnete se v cele, kterou jste již předtím zkoumali. Jděte hlavním vchodem cely a pak vlevo. Dojděte na konec chodby a znovu vlevo. Teď, když máte Glyph of Justice, se brána bez problému otevře a vy můžete opustit toto nehostinné místo.

Návrat do Yew

Jakmile vylezete z Wrong, vyčistěte kapli a vydejte se k soudu očistit Ravenino jméno. Pokud chcete, můžete se také stavit na několika dalších místech. Tak za prvé u poustevníka a cvičitele jménem Bakura, který žije severozápadně od města. Bakura vás vytrénuje pouze tehdy, pokud mu přinesete magickou věc zvanou Star of Britannia (tu najdete později nedaleko Trinsicu). Až budete mít Star of Britannia, můžete jí buďto vyměnit za trénink a nebo si ji nechat, jde totiž o docela užitečnou věcičku. Bakurova technika je velice pokročilá, takže na ni možná nebudete hned připraveni.

Na severozápadě rovněž najdete ruiny vypálené vesnice. Na poloostrově nedaleko Court of Justice je socha, kde se můžete znovu setkat s Shaminen. Na východním konci jezer jižně od Yew je plošinka se safírovým drahokamem k majáku. Jakmile budete se vším hotovi naloďte se Raveninu loď.

Mezihry

Terfin

Spolu s Raven vyrazíte směrem k Buccaneer's Den. Cestou jste však zavlečeni neznámou silou do Terfin, což je Guardianova ostrovní pevnost.

Ve vaší přítomnosti Guardian smrtelně zraní Samhayne. Ten, ještě před tím než zemře, prozradí, že Raven je jeho dcera.

Guardian nyní zničí Skara Brae, zatímco vy budete bezmocně přihlížet. V přístavu pak o všem informujte Raven.

Návrat do Buccaneer's Den

Potom tomto zážitku se konečně dostáváte do Buccaneer's Den. Raven vás tu nyní naučí jak ovládat loď, abyste se mohli plavit kamkoli bez její pomoci. Nejdříve si sežeňte mapu u kartografa a pak jděte do Ravenina domu.

Raven se vás zeptá, jestli jí důvěřujete. Odpovězte, že ano, a stanete se členem Guild. Teď můžete nakupovat na trhu v Buccaneer's Den. V přístavu vám pak Raven dá navigační knihu a budete se již moci plavit sami.

Nyní si můžete vybrat, zdali se chcete vydat do Trinsicu nebo do Valoria. Pokud se vrátíte do Britain, zjistíte, že tu došlo k několika změnám.

Návrat do Britain

Jestliže se vrátíte do Britain potom, co jste navštívili Terfin, bude tu na vás čekat několik dalších úkolů. Pokud navštívíte Britain předtím, něž se vydáte do Trinsicu nebo Valoria, dozvíte se tu několik zajímavých informací o těchto dvou místech.

První věcí, které si zde všimnete, je znatelný sestup vaší popularity. Jste obviněni z několika zločinů, které jste samozřejmě nespáchali. Vše má na svědomí Evidious. Od dobrodruha Orsona se můžete dozvědět, kde se Evidious ukrývá. Zajděte za Evidiousem do zbořeného domu nedaleko kaple a pořádně mu promluvte do duše.

Dalším a vážnějším problémem jsou nemrtví na hřbitově. Vše vyřeší jedna návštěva starého domu, jenž se nachází na kopci nad hřbitovem. Uvnitř zabijte hlavního kostlivce a je hotovo.

Když si promluvíte s Kimberly v katedrále, zjistíte, že Killigan schoval peníze vybrané pro charitu a odmítá je navrátit. Peníze najdete v Killliganově tajném skladišti. Zde můžete rovněž najít neviditelný zápisek. Jakmile je ve vašem inventáři, můžete ho přečíst. Zjistíte, že Killigan zřejmě pracuje pro Blackthorna a Guardiana.

Nyní se setkejte s Killiganem. Ten se nakonec umoudří a slíbí, že vám prozradí, co se ve skutečnosti v Britain děje. Než však stačí vyslovit jediné slovo je Guardianem zabit. Teď můžete vrátit peníze zpět do katedrály.

Trinsic

Během svého putování po Trinsicu zjistíte, že ztráta Chalice of Honor znamenala pro bratrstvo paladinů téměř úplné zničení a město samotné se stalo stejně bezcitným a utlačovaným jako ostatní místa v Britannii. Ulice města jsou plné goblinů.

Místní kovář vám slíbí výrobu Blackrock Sword výměnou za 7000 zlata (černý kámen samozřejmě musíte dodat), ale když se vrátíte pro vytouženou zbraň, obviní vás z toho, že jste mu dali černý kámen špatné jakosti a odmítne vám vrátit peníze.

Měli byste si také promluvit s Lucerem. Je to starý morous, který tvrdí, že je posledním z paladinů. Řekne vám celý ten smutný příběh o pádu Trinsicu potom, co přišel o Chalice of Honor.

Když půjdete do bašty (Bastion), zjistíte, že byla uzavřena, poněvadž duchové se zlobí kvůli ztrátě Chalice. Poté, co vstoupíte dovnitř, budete napadeni hejnem duchů. Až se probojujete skrz, narazíte na ducha jménem Lucian, jenž vás zná díky jedné z vašich předešlých výprav.

Řekne vám, že si musíte promluvit s duchem vašeho bývalého společníka Duprého. Takto se totiž dozvíte Mantra of Honor. Bohužel Duprého v baště nenajdete, takže musíte hledat jinde.

Myrea, jenž se stará o Shrine of Honor, vám pomůže při hledání Duprého. Nejdříve musíte do kaple přinést jeho pozůstatky, které se nachází v ruinách starobylé pevnosti paladinů. Až tak učiníte, musíte vykonat rituál mluvení s duchy, abyste Duprého přivolali. Ten vám pak řekne Mantra of Honor a také vám prozradí, že Chalice se nachází v hlubinách dungeonu.

Poté, co jste mluvili s Duprém, můžete v táboře odhalit zrádce. Až ho zneškodníte, přečtěte si jeho deník.

Shame

Dolní patro

Zatlačte na dveře, aby se otevřely. Za prvním rohem se trochu pocvičíte. Knoflík vystřelí modrou kouli na první mramorovou tvář. Nyní použijte neviditelnost a proklouzněte kolem šedivého oka. Brána se sama otevře, jakmile vás oko neuvidí.

Teď se již nacházíte v Shame samotném. Abyste se dostali do horního patra, musíte vyřešit celé spodní patro. V prvním podlouhlé místnosti se nacházejí dvě magické oči. Každé z nich hlídá jeden postraní východ. Musíte přilákat jejich pozornost, aby se brány otevřely. Jděte do zadní poloviny místnosti a podívejte se nahoru. Na zadní straně nosníku je zlatá tvář. Zasáhněte ji několika šípy a oči odvrátí svůj pohled od bran. Opusťte místnost východním východem.

O kus dál najdete další mramorovou tvář a červené oko na protější zdi. Červené oko na vás bude střílet, střídajíce firebally a modré koule. Postavte se přesně mezi oko a tvář. A až oko vystřelí, u-

skočte a modrá koule zasáhne tvář. Toto otevře tajné dveře.

Dotkněte se každého z brnění a objeví se další dvě tváře. Abyste zasáhli obě tváře, použijte tu samou metodu jako předtím. Tvář napravo vám otevře dveře do tajné místnosti s lektvary a ta levá pak otvírá cestu dál.

Jděte chodbou a vejděte do přístupného pokoje nalevo. Knoflík vám odhalí další tvář, ale ta se tentokrát pohybuje, takže budete muset palbu navádět. Až se vám podaří tvář zasáhnout, otevřou se dveře do malé místnosti.

Odstraňte zombíky a stiskněte tlačítko. Bariéra na konci předcházející místnosti zmizí. Otevře se vám cesta do místnosti plné barevných soch. Je zde také jeden prázdný podstavec. Tlačítko napravo ode dveří vám odhalí černou sochu. Pak použijte tlačítko nalevo a sochy začnou měnit barvu. Dotkněte se každé z nich ve chvíli kdy bude černá a barva se ustálí. Až budou všechny sochy černé, objeví se další socha na podstavci. Ve chvíli, kdy bude červená, se jí dotkněte. Objeví se truhla a v ní černá koule. Seberte ji.

Vraťte se a prozkoumejte oblast nalevo od dlouhé oválné místnosti. Pomocí střílení do zlaté tváře opět zabavte oči a pak se vydejte dveřmi nalevo.Vydejte se vlevo a do velké kruhové místnosti. Nešlapejte na nášlapnou desku. V místnosti je panel s deseti tlačítky. Stiskněte horní tlačítko a objeví se mramorová tvář. Teď diamantový knoflík, který vypálí modrou kouli. Avšak tentokrát koule nezmizí potom, co zasáhne tvář, a bude se odrážet dál. Musíte jí poskytnout další tváře. Pokaždé, když zmáčknete jeden ze zelených knoflíků, stará tvář zmizí a někde jinde na zdi se objeví nová. Trik je v tom, že musíte udržet tvář dostatečně dlouho, aby ji mohla koule zasáhnout, a pak ji nahradit další tváří v cestě odražené kouli. Zdá se, že jde o velmi složitý úkol, ale ve skutečnosti je řešení prosté. Potom, co koule zasáhne první tvář, stiskněte dolní levé tlačítko a pokračujte napříč spodní řadou, mačkajíce tlačítko vždy, když koule zasáhne další tvář. Pak použijte horní řadu, znovu zleva doprava.

Až koule zasáhne poslední tvář, otevře se chodba do největší místnosti ve spodním patře. Podlaha je tu místy červená a místy žlutohnědá. Šlápnutí na červenou část vás teleportuje zpět do předešlé místnosti, což nechcete. Vstupte do místnosti (nejdříve budete muset skočit), a pak se otočte a střelte zlatou tvář na sloupu, který vyčnívá v místnosti. Objeví se další žlutohnědá místa, na kterých se budete moci pohybovat. Ale některé červené pole se nyní začnou pohybovat po místnosti. Teď se musíte dostat k tlačítku na vzdálenější straně sloupu. To pak roztočí oko a vy budete moci proklouznout novými dveřmi v protějším rohu.

Nyní musíte použít všechny páky, a to bez toho, aby si vás oko všimlo. Pokud vás oko uvidí, všechny páky se přepnou do původní polohy a vy musíte začít znovu. Až přepnete všechny páky, vraťte se do místnosti s dvojbarevnou podlahou a použijte nové dveře. Chodba vás zavede do místnosti s podstavcem. Postavte na něj černou kouli a uvolní se vám přístup do horního patra.

Horní patro

Stiskněte nedaleké tlačítko a objeví se zlatý výtah, který vás doveze k černé soše. Jde o to přepnout sochu do tří rozdílných barev – na pořadí nezáleží. Jsou tu tři zářící koule v rozích. Tím, že si stoupnete do záře a pak se dotknete sochy, se barva převede do sochy. Až půjdete k zářícím koulím, snažte se vyhnout magickým očím, jinak na vás zahájí palbu.

Modrá je jednoduchá. Stačí dojít do záře a pak se vrátit a dotknout se sochy. Červená je o něco těžší. Dojděte k magickému oku a stiskněte tlačítko na podstavci. Zábrana mezi vámi a červenou koulí zmizí. Poslední je žlutá. Dole u schodiště stiskněte tlačítko a zlatý výtah se znovu objeví. Vyjeďte k žluté záři a potom zpátky k soše.

Když jsou všechny barvy převedeny do sochy, zjeví se teleport. Vstupte do něj.

Na jiném místě

Ocitáte se v jakési krystalové kleci a zpět se již teleportovat nemůžete. Aby krystal zmizel, musíte odříkat Mantra of Honor. Seberte Lightning Sword a odstraňte Wyrmguardku, jež hlídá vstup do sloupu. Vejděte dovnitř a seberte Glyph of Honor.

Jděte tunelem na sever. Narazíte na Blackthorna. Nabídne vám, že vymění Chalice of Honor za červená a modrá sklíčka. Nedělejte to, protože Blackthorn rozbije Chalice a zmizí. Můžete to tu kolem prohledat, ale není tu celkem nic zajímavého. Až budete opouštět toto místo, objeví se Duprého duch. Dá vám zajímavý návrh.

Musíte vybrat jiný kalich (chalice) a ukázat ho lidem v Trinsicu, aby poznali, že jejich čest není ztracena. Seberte tedy kalich a vypadněte odtud. Použijte teleport, který vás hodí do horního patra a pak seskočte dolů a pryč.

Návrat do Trinsicu

Až opustíte Shame s novým kalichem, Vidos – strážce bašty – vám vysvětlí, kam musíte kalich umístit. Nový kalich však ještě není nasycen silou Sigil.

V hospodě narazíte na chlápka jménem Virgil. Jeho dům se změnil v portál, kterým do tohoto světa přicházejí otravní pavouci. Virgil tvrdí, že portál může uzavřít jedině paladin. Avšak jediný paladin, který tu zbyl, je Lucero a toho tento problém zrovna moc nezajímá. Budete ho tedy muset přesvědčit.

Společně se vám podaří portál uzavřít, ale Lucero je nešťastně zabit pavoučí královnou. Naštěstí nezemřel nadarmo, protože jeho důstojná smrt posvětí nový kalich, dávajíce mu tak sílu Sigil. Promluvte s Vidosem, jestli si můžete vzít Sigil. Nyní můžete vyčistit kapli.

Na tom samém ostrově se nahoře na kopcích rovněž nachází tábor goblinů. Gobliní šaman zde hlídá Star of Britannia. Na Bakuru nebudete nicméně připraveni dříve, než si zatrénujete s Raphael.

Až bude kaple vyčištěna, lidé v Trinsicu se začnou znovu chovat čestně. Rupert dokončí váš Blackrock Sword a vrátí vám značnou část peněz. Mezi kaplí a Trinsic se nachází jeskyně, ve které najdete velmi silný magický artefakt jménem Staff of Death. Prozkoumejte vrak lodi u západního pobřeží. Najdete tu Ruby Lighthouse Gem.

Na dně jezera severně od města se nachází jedinečná magická věc zvaná Leggings of Sentri. Na malém ostrově je socha, můžete si tu promluvit s Shaminem. Jestliže jste ještě nevyčistili Shrine of Valor, Raven vás pošle do Valorie.

Valoria

Potom, co dorazíte do Valorie, rytíř na stráži (seržant Lambert) vás odmítne pustit dál. Bude vám řečeno, že musíte nejdříve přinést hlavu červeného draka, abyste mohli pokračovat dál. Rovněž se dozvíte, že červeného draka naleznete v dungeonu jménem Destard. Vchod však byl uzavřen.

Narazíte na umírajícího rytíře na pláži. Požádá vás, abyste vrátili štít jeho rodině. Když se vrátíte do přístavu, několik zombií bude útočit na loď. Odstraňte je.

Po návratu do Britain promluvte v hostinci se Sirem Robinem, Valorským rytířem, jenž vás vpustí do lokace s tajným vchodem. Pokračujte skrze Paws a použijte průsmyk v horách, který vás zavede k tajnému vchodu.. Cestou projdete zbytky vesnice Dawn. Ta byla zničena dračicí jménem Talornia. Molly vám poví, jak se to všechno stalo.

Destard

Existují dvě skupiny, které bojují o příze Talornie. S Wyrmguardy se již znáte a ta druhá skupina se jmenuje Cult of Xarnthal. Obyvatelka Dawn jménem Xarnthal ji založila, aby zachránila vesnici. Místo toho však ti, co přežili, slouží Talornii.

První část

Cesta vede z vesnice do hor. Narazíte tam na portál pokrytý sněhem. Musíte ho rozmrazit fireballs. Seskočte do díry, která vznikla, a vydejte se tunelem. U bazénu s lávou se pak dejte nalevo. Použijte první východ v pokoji s lávou a podstavci. Dostanete se do pokoje s lávou a kamením. Položte něco na nášlapnou desku v rohu a bariéra zmizí.

Projděte skrz líheň a ve výklenku na vzdáleném konci místnosti se nachází červený Eggshell. Vraťte se zpět k podstavcům a napříč pokojem na vzdálené straně. Abyste si to urychlili, použijte široký tunel napravo. Objeví se démon. Ten pak vyvolá několik pekelných psů a zároveň náhodně i kozu. Pokud se chcete zmocnit Talorniiných pokladů, budete se s nimi muset vypořádat.

Širokým tunelem nalevo se dostanete k věznì jménem Bane. Je připoután řetězy ve vzdálenějším pravém rohu následující místnosti. Abyste s ním mohli promluvit, musíte pozabíjet obří krysy. Ukáže vám, kde najdete klíč k poutům. Za jeho osvobození dostanete trochu Karmy. Pokud se rozhodnete jeho záchranu odložit na později, najdete již jen mrtvolu.

V následující místnosti narazíte na ducha nebohé Adreanny, která mluví o smutném osudu Dawn. Žádává vás, abyste zabili Talornii, a tím jí vysvobodili z prokletí. Rovněž chce, abyste jí přinesli informace o osudu jejího manžela. V tuto chvíli toho pro ni moc udělat nemůžete, takže pokračujte dál širokým tunelem k dalšímu Wyrmguardovi. Jeho jméno je Yerffoeg a jestli jste dávali pozor, víte, že je lepší ho nezabít. Zabít ho můžete snadno, ale také se mu můžete posmívat tak dlouho, až nakonec zbaběle uteče. Strážil tu Glyph of Valor. Seberte to a vraťte se k Adreanně. Napravo od ní naleznete teleport, jenž vás přenese do další části Destard.

Druhá část

Potom, co jste přeneseni teleportem, jste téměř ihned napadeni velitelem Wyrmguardů Dartanem. Až to s ním vyřídíte, musíte projít kolem sochy draka plivající fireballs. Kousek dál je tu pak páka, jež vypíná přísun energie do sochy. Na křižovatce se dejte doprava, pak znovu doprava a krátkou chodbou do cely. Zvedněte bránu pomocí páky na zdi. Uvnitř najdete Red Skull a nášlapnou desku, která znovu otevře bránu.

Pokračujte dále chodbou a dostanete se do výcvikové místnosti Wyrmguardů. Není tu nic zajímavého a ani ve dvou okolních pokojích nic zvláštního nenajdete. Nicméně v bližším levém rohu jsou vystaveny zahnuté nože, které otvírají tajný východ. Na konci krátké chodby najdete truhlu, v níž se nachází zelené Eggshell. Je tu další tajný vchod téměř za sudem ve zdi napravo. V místnosti však není celkem nic extra.

Vraťte se na křižovatku a vydejte se na druhou stranu. Dojdete k ozdravující fontánce. Poněvadž v Destard nenajdete žádné ozdravující lektvary, jedná se o velice důležitou věc. Projděte kolem fontánky a za rohem je podstavec s klíčem. Až budete brát klíč, udělejte to velice rychle, protože podlaha se propadne a dole jsou nepříjemné bodáky. A navíc sochy začnou chrlit fireballs.

Dále chodbou se dostanete na křižovatku. Napravo je velká místnost, ve které se objeví démon. V jednom z rohů místnosti je tělo a kniha. Ta obsahuje pouze jedno slovo – INOPIA. Jedná se však o slovo síly, jenž je nezbytné pro opuštění Destard. V protějším rohu je pár věcí. Můžete zkusit jít opatrně po římse.

Když se vydáte na křižovatce na druhou stranu, dorazíte do místnosti se dvěma nášlapnými deskami. První vyzdvihne podstavec a ta druhá zavře vstupní bránu, přivolá zombie a odhalí dvě tlačítka. Jedno je na podstavci a druhé na pentagramu, který je na levé zdi. Stisknutím jednoho z tlačítek otevřete obě brány.

Pokračujte přes protáhlou místnost a pak doprava. Dostanete se na další křižovatku. Dejte se vlevo, potom vpravo a znovu vlevo. Projdete kolem skladiště s trochou věcí a kolem úzkého pokojíku. Na konci tohoto pokoje je hromada lidských ostatků. Najdete tu deník, ve kterém se mluví o osudu manžela Adreanny. To je přesně to, co potřebujete. Jděte ke dveřím ve vzdálenějším konci místnosti, až se dostanete blíž, dveře zmizí.

Jděte chodbou a skrz malý pokoj. Dostanete se na křižovatku. Jděte napravo a za rohem je široká místnost. Dveře se za vámi zaklapnou a místnost se začne plnit jedovatým plynem. Vaší jedinou nadějí je zmáčknout slabě vyčnívající kámen, jenž zastaví plyn a otevře oboje dveře.

Chodba ven z místnosti je plná lebek. Dávejte si pozor na ty se zářícíma očima. Proběhněte chodbou a za roh do předsíně Xarnthalovi krypty. Pokud půjdete příliš blízko bílého oparu v centru místnosti, objeví se příšera. V bližším pravém rohu je pod schody krabice a v ní klíč ke kryptě. Dojděte k rakvi a zničte torzo veliké zombie, co se objeví. Z rakve seberte žluté Eggshell.

Jděte cestou ven a až do místnosti s další fontánkou. Ta vám doplní manu. Z této místnosti vedou tři další chodby. Ta vpravo vede k pavoučímu hnízdu. Chodba uprostřed je východ ven z Destard, ale musíte znát heslo, abyste ji mohli použít. A ta nalevo vás zavede k troše věcí.

V první místnosti za chodbou je zamčená truhla s červenou svící. Klíč k truhle je v krabici. Ta obrovská místnost dál je Talorniin důl na diamanty. Až bude Talornie mrtvá, můžete si jich tu pobrat hromadu. Dřevěné prkno vám odhalí tajný únikový východ. To, že nejde o nejspolehlivější věc, dokazuje několik utopených horníků ve vodě. Pod vodou je pár dalších pokladů.

Až oberete těla dávno zemřelých horníků, vydejte se cestou zpět k čtvercové chodbě nedaleko jámy na démony. Pro-

jděte kolem ve směru hodinových ručiček a dostanete do malého pokoje. Nachází se zde klíč. Abyste se dostali ven, budete potřebovat alespoň jeden nepoškozený sud.

Pokračujte do předsíně chrámu. U vchodu jsou dva podstavce. Stiskněte zelené tlačítko na každém z podstavců. Nade dveřmi v každém z pokojů jsou další zelená tlačítka. Musíte je obě stisknout, aby se otevřel vstup do chrámu.

Kniha na podstavci obsahuje informace potřebné na vyvolávání démonů, ale když si ji přečtete, sochy draků na vás začnou střílet firebally. Napravo je laboratoř s Blood Flask a několika dalšími zajímavostmi. Nalevo je knihovna. Jestliže se dotknete obrazu, který je nakřivo, obdržíte další klíč. Knihovna a laboratoř jsou spojeny chodbou, jež se částečně rozpíná kolem horní římsy chrámu. Na jednom z konců chodby nad chrámem je truhla. Zámek byl však vyměněn, takže tento klíč je k ničemu.

Klíč z potopeného pokoje vás dostane přes dveře v zadní části chrámu. Dotkněte se sochy draka a otevře se vám přístup k dalšímu pokoji. Zde naleznete useknutou hlavu.

Jestliže již máte Red Candle, Red Skull, Red Globe, Blood Flask a useknutou hlavu, můžete zkusit, jak vám půjde vyvolávání démonů. Vyjděte z chrámu a vydejte s k jámě na démony. Položte první čtyři věci na podstavce a useknutou hlavu do středu pentagramu. Až se démon objeví, sejměte ho a seberte listinu Summon Demon, která po něm zbyla. Rovněž seberte Red Candle.

První část, znovu

Je čas zajít za Adreannou a navštívit Talornii. Teleportujte se zpět a ukažte prvně jmenované deník. Odmění vás bílým Eggshell, což je pátá a zároveň poslední část. Nyní budete moci prolomit bariéru k Talornii. Jděte zpět chodbou k místnosti s lávou a podstavci. Umístěte všechny části na odpovídající podstavce. Bariéra zmizí a vy se můžete vydat do Talorniina doupěte. Jako většina lepších monster si s vámi nejdříve pokecá.

Dá se zabít šípy, ale ligthning je lepší. Až bude mrtvá, seberte její hlavu a listinu Ring of Fire. Pokud si na cestě ven ještě promluvíte s Adreannou, poděkuje vám za to, že jste zachránili její duši. Síň pokladů je nyní otevřená, a když zabijete démona, který ji stráží, najdete tam plno zajímavých věcí.

Abyste se dostali ven, musíte se teleportovat zpátky dolů a použít již dříve zmiňovaný východ na heslo. Až vylezete ven, ocitnete se nedaleko západního pobřeží.

Návrat do Valoria

Na pobřeží můžete nalézt vrak lodě, ve které je magická zbraň jménem War Bow of Blood.

Nedaleko jeskyně leží mrtvola Jordana a deník je mezi jeho věcmi. Teď, když máte hlavu draka, vás Lambert vpustí dovnitř. Promluvte si s ním a ještě taky se Sirem Artosem a Sirem Erisem. Dozvíte se od nich o démonu jménem Triumvirate, který sužuje Valoria.

Měli byste vyhledat mága Meranthona, jenž pomáhá udržovat pořádek ve Valorii. Meranthon právě umírá kvůli smrtelnému zranění, ale stačí vám ještě povědět o Tome of Demonology, jenž ukrývá tajemství jak porazit Triumvirata. Meranthon nesl Tome of Dem. do Valoria, ale byl napaden jakousi příšerou a při útěku artefakt upustil.

Maranthonova žena umí uzdravovat a můžete jí navrhnout, že jí pomůžete s léčbou, čímž také získáte Karma. Léčba je sice úspěšná, ale jakmile je Maranthon zdráv, objeví se Guardian a proradně ho zabije.

Bez toho, aby dal vědět ostatním rytířům, Sir Eris připravil plán na výměnu Dagger of Honor za mír. Když však vykonává svůj šílený plán, rychle pozná, že obchodovat s démony se nevyplácí.

Teď je všechno na vás. Měli byste zajít na mýtinu, kde Maranthon ztratil Tome, zabít příšeru a knihu si přečíst. Dozvíte

se, jak zničit Triumvirata. Jeho tři zjevení musí být zničena třemi válečníky v jeden moment. Lambert a Sir Artos vám s tím pomohou. Rytíř Reynald, jenž umíral na pláži, byl Lambertův bratr. Aby se k vám tedy Lambert přidal, musíte mu předat štít.

Zničte démona v kapli, vaši dva kolegové to vyřídí na jiných místech. Až bude démon mrtvý, Sir Artos vám sdělí Mantra of Valor a poskytne vám vše, co potřebujete na vyčištění kaple.

Předtím, než skončíte své putování po Valoria, je tu ještě jedno místo, které byste měli navštívit. Severně od Valoria je ostrov a na něm žije mág Yastar. Když si s ním promluvíte, nabídne vám pomoc s výrobou Bone Armor. Kolem Valoria jsou tři pentagramy a v každém z nich je kost. Sesbírejte kosti, vraťte se za Yastarem a teleportujte se do jeho dílny. Položte všechny tři kosti do magického kruhu a obdržíte přilbu Bone Armor.

Až budete připraveni k odjezdu, použijte ohnivý signál a Raven vás vyzvedne.

Návštěva v Britain

Vaším dalším úkolem je Spirituality, což je již poslední nevyčištěná kaple. Shamino zmínil, že budete potřebovat Sigil of Spirituality, jenž můžete najít na hradě v Lord Britishově pokoji. Než se vydáte na hrad, měli byste ještě odevzdat Jordanův deník jeho matce. Tento čin vám zvýší Karmu.

Když dorazíte do hradu, zjistíte, že Lord British se vydal vyřešit věci na vlastní pěst. Hennigton vám odevzdá dopis od Blackthorna.

Muzikantka Siona vás naučí jak zahrát melodii „Stones" na harfu a rovněž vám prozradí, že je to Britishova oblíbená melodie. Jestliže tuto melodii zahrajete v Britishově ložnici, objeví se Sigil of Spirituality. Teď je také nejlepší příležitost pro dokončení questu s majákem. Sežente Camerona a požádejte ho, aby vám rozřezal drahokamy na sklíčka. Jděte do majáku a umístěte sklíčka. Pak se už stačí zastavit ve městě a oznámit, že úkol je splněn.

Až dorazíte do Skara Brae, zjistíte, že Guardian se jenom nevychloubal a celé město bylo opravdu vyhlazeno. Narazíte na další sochu, jenž dovolí Shaminovi, aby k vám znovu promluvil. Dozvíte se pár informací o zničení Skara Brae a o Shaminově osudu. Rovněž také obdržíte Mantra of Spirituality a plné ozdravení.

Zvon, Kniha a Svíčka

Abyste zachránili Shamina, budete muset navštívit Lycaeum, Serpent's Hold a Empath Abbey. Dvě z těchto míst leží v ruinách a třetí je ztraceno. Nejlepší je začít ve Skara Brae.

V Skara Brae v Temple of Souls naleznete Well of Souls. Bez Ankh of Spirituality však do studny vstoupit nemůžete. Uvnitř studny se nachází místo nazývané Valley of Souls. Tři duchové jsou zde uvězněni a mučeni, protože během života odmítali tři základní principy – pravdu, lásku a odvahu. Pokud je osvobodíte, pomohou vám s vaším úkolem. Osvobodit zloděje Calana je nejjednodušší. Nejdříve si s ním musíte pořádně promluvit. Řekne vám, abyste si promluvili s věštírnou v Lyceaeumu. Takto získáte Book of Truth.

Dalším duchem je Elizabeth, která během svého života špatně zacházela se svým dítětem. Na jiném místě v údolí uslyšíte dětský nářek. Jděte po zvuku směrem k jihozápadnímu konci údolí. Narazíte na dvoupatrový dům, kde najdete ducha dítěte. Dopravte ho zpět k Elizabeth. Ta vám pak doporučí, abyste pátrali po Candle of Love v Empath Abbey.

Poslední z duchů se jmenuje Mathis. Během života neprokázal zrovna moc odvahy. Chce po vás, abyste navštívili jeho vesnici a zjistili, jestli jeho zbabělost něco změnila. Z jeho vesnice však zbylo jen spáleniště, které se nachází severozápadně od Yew. Jestli jste nenavštívili toto místo již předtím, když jste byli v Yew, budete tam muset jít teď. Jedině tak může být Mathis osvobozen. Rovněž vám řekne, abyste hledali Bell of Courage v Serpent's Hold, což je zatopená ruina jihovýchodně od Trinsicu. Nyní musíte sehnat všechny tyto talismany.

Předtím, než vám věštírna v Lycaeum předá Book of Truth, musíte podstoupit zkoušku pravdy. Až se vás zeptá na to, kdo je zodpovědný za problémy, které Britannia právě má, musíte odpovědět, že jste to vy. Ačkoli to zní velmi nelogicky, je to jediná odpověď, kterou věštírna přijme. Až tak učiníte, obdržíte Book of Truth.

V Empath Abbey se setkáte s bratrem Brockem, jenž je poslední z mnichů. Elizabeth je jeho sestra, a pokud si s ním promluvíte, dostanete trochu Karmy. Ukáže vám, kde se nachází zbytky Temple of Love. Zapalte tři svícny a objeví se Flame of Love. Vstupte dovnitř, abyste odhalili chrám Ve druhém patře chrámu je oltář. Až se k němu přiblížíte, objeví se svíce.

Se zvonem je to těžší. Jděte do Serpent's Hold. Proplavte vstupem a pak dál chodbou. Na konci je magický zámek. Pokračujte vpravo a potom do prvního výklenku napravo. Podlaha začne mizet a dole budou bodáky. Rychle přeběhněte a seberte klíč z truhly. Nyní vpravo a točitou chodbou ke dveřím.

Odemkněte klíčem dveře. Uvnitř najdete mága Groldeka, který obývá ruiny. Zabijte ho a stěna zmizí. Nyní můžete vejít do místnosti, ve které je uložen Bell Of Courage. Seberte ho. Lyssa, jež se stará o zvon, vám nabídne trénink s mečem.

Teď se můžete vrátit do Temple of Souls a vykonat Ritual of Return na Shaminově těle. Osvobodili jste svého přítele, ale ještě pořád však potřebujete najít Glyph of Spirituality a vyčistit kapli. Abyste tak mohli učinit, budete muset navštívit propast. Shamino vyvolá Malchira, který vás naučí rituál na vyvolání Pyros. Pomocí toho budete moci překonat zábranu, jež Lord British vyvolal. Shamino vám rovněž pomůže najít ostrov Avatar, na kterém musíte rituál vykonat.

Jeďte na ostrov a vyvolejte Pyros. Ten vás pak vezme dolu do propasti. Až dorazíte, vydejte se na blízký hřeben. Jsou zde čtyři podstavce a čtyři barevné paprsky. Vskočte do jakési prázdnoty uprostřed.

Propast

Ocitáte se na vrcholu šachty, ve které se nachází brány do světů všech čtyř elementů. Vašim úkolem je zde najít zářící koule, symbolizující jednotlivé elementy, a pak navštívit tyto světy a zničit hrozbu, kterou reprezentují.

Šachta má pět pater. První je patro vzduchu, druhé ohně, třetí zemi a čtvrté vodě. Spodní patro slouží k ukládání jednotlivých symbolů a taky tudy nakonec šachtu opustíte.

V každém patře jsou dva pokoje a portál. Pokoj na pravé straně bude vždy zablokovaný. Nejprve musíte navštívit pokoj nalevo a stisknout tam světlý panel, aby se vám uvolnila cesta do místnosti napravo. V jedné z místnosti pak seberete kouli představující určitý element. Tu pak uložíte ve spodním patře a v patře nahoře se vám otevře portál do daného světa.

Nejrychlejší způsob je sesbírat všechny symboly a pak je najednou uložit ve spodním patře. Nicméně pro jednodušší orientaci si popíšeme jednotlivá patra postupně a to zároveň i s příslušnými světy.

Vzduch

Zabijte gazera v pokoji nalevo a stiskněte světlý panel nad ozdravujícími lektvary. V místnosti napravo se postavte na tvář a sledujte zářící koule, které se k vám budou pomalu přibližovat. Musíte počkat dokud nebudou blíž a pak včas uhnout, abyste nebyli zasaženi bleskem, ale aby koule zasáhly tvář. Objeví se teleport a bílá koule, jež symbolizuje vzduch. Teleport vás hodí o úroveň dolů do patra ohně.

Jakmile uložíte Air Globe ve spodním patře, objeví se další chodba. Vlezte do ní z pokoje napravo. Na konci chodby je brána do světa vzduchu.

Ocitáte se přibližně v centru tohoto světa. Pokud jste si nesebrali Ligthning Sword již předtím v Shame, máte možnost tak učinit zde. Nicméně měli byste si radši pospíšit. Kromě jednoho docela nechutného dráčka se vám tu totiž chystají znepříjemnit život ještě tři démoni.

Abyste získali meč, skočte a zakouzlete Ethereal Sight. Seberte neviditelnou kouli a vstupte do teleportu. Tuto akci zopakujte několikrát a sesbírejte všechny koule. Poslední teleport vás dostane zpět na začátek. Položte koule k bariéře chránící meč a seberte meč.

Dále tu narazíte na bazének doplňující manu a velkého draka. Až zabijete draka, teleportujte se zpět do centrální šachty a pak do podlaží ohně.

Oheň

V pokoji nalevo vstupte mezi sochy pekelných psů. Psíci oživnou a napadnou vás. Až je zabijete, stiskněte tlačítko napravo, které vyzvedne podstavec. Potom stiskněte tlačítko nalevo a seberte červený Fire Globe. Stiskněte světlý panel.

Jděte do pokoje vpravo a vyhněte se fireballům. Uhaste oba svícny a dávejte pozor, aby je firebally opět nezapálily. Když jsou oba svícny uhašeny, za ohněm a cihlami se objeví teleport. Uložte Fire Globe ve spodním patře a objeví se brána do světa ohně.

Najděte zde velkého démona a zabijte ho. Potom se vraťte zpět.

Země

V tomto patře se musíte vyhnout magickým střelám. Chodba nalevo je plná bodáků. Můžete to buď proběhnout a pak ošetřit rány, nebo použít neviditelnost a projít nezraněni. Pokud vás zelené oko spatří, otevře se jáma s bodáky.

V této chvíli máte dvě možností. Zelené oko vás nemůže detekovat, pokud jste neviditelní. Takže stačí použít zaklínadlo a projít kolem neobtěžován. A nebo můžete proklouznout za pohybující se zdí.

Ve vzdáleném pravém rohu je nášlapná deska. Položte na ní nějaký předmět. Objeví se několik úzkých schůdků. Skočte z posledního schůdku na úzkou římsu. Na konci římsy se dotkněte kříže. Krypta se otevře a uvnitř najdete listinu Time Stop. Vraťte se na začátek římsy a skočte k světlému panelu. Stlačte ho.

U vchodu do pravého pokoje použijte Time Stop. Projděte pokojem a seberte zelené Earth Globe. Vstupte do teleportu. Až uložíte Earth Globe ve spodním patře, brána do světa země se otevře.

Ocitáte se v nové oblasti. Je tu plno plazivých rostlin. Když půjdete doprava, narazíte na bazének doplňující manu. Stráží ho největší rostlina v tomto světě. Na druhé straně najdete kamenného démona. Zničte démona a objeví se teleport zpět. Vraťte se do šachty a pak do podlaží vody.

Voda

Pokoj nalevo je plný vody a v ní masožravé ryby. Na zdech se objevují a znovu mizejí schůdky. Doplavte ke vzdálené stěně a vylezte po schůdcích, co jsou pod vodou. Až dosáhnete zdi, měli byste téměř stát na úrovni hladiny. Počkejte, než se objeví schody, a skočte na ně. Nyní stiskněte světlý panel. Přeplavte místnost zpět a vydejte se do pravého pokoje.

Modrý Water Globe je zmražen v ledovém krystalu. Použijte na to Fireball a rovněž se vypořádejte s potvorou. Seberte Water Globe a teleportujte se do spodního patra. Když Globe uložíte, objeví se brána u dna bazénu v pokoji nalevo. Vstupte do ní.

Svět vody je plný ledových psů, takže buďte připraveni. Hned potom, co dorazíte, vskočte do vody a pak vylezte ven. Skákejte po hřebenu a dorazíte ke krátkému tunelu. Použijte jakoukoli z cest. Předtím, než se pustíte do boje s obrovským hadem, který se skrývá v největší nádrži, si můžete doplnit manu v bazénku. Najděte si dobré místečko pro boj. Nejlépe s dobrým výhledem a nějakým kamenem, za který se budete moci schovat, když bude had útočit. Až bude had mrtvý, objeví se na centrálním sloupu teleport zpět.

Spodní podlaží

Uprostřed podlahy je čtvercová díra. Je zablokovaná čtyřmi překážkami a každá z nich reprezentuje jeden element. Pokaždé, když zničíte šéfa jednoho ze světů, daná překážka zmizí. Nyní by měl být průchod volný, takže skočte dovnitř.

Éterické prázdno
Lord British

Ocitáte se nedaleko vrcholu kopce. Bohužel pro vás by bylo daleko výhodnější být úplně dole. Skákejte dolů směrem k mostu. Dávejte si přitom pozor, abyste neskočili do lávy.

Dále za druhým koncem mostu narazíte na Lorda Britishe. Vede tu právě rozhovor s Blackthornem. A jak se zdá, tato diskuse se velice rychle změní v boj. British vám však řekne, že je to jeho záležitost a abyste nezasahovali. Potom mezi vámi a sebou vykouzlí bariéru.

British a Blackthorn začnou bojovat. British dává přednost Fireballům, kdežto Blackthorn preferuje blesky.

British kupodivu vyhraje a spustí bariéru. Dá vám Codex of Ultimate Wisdom a potom, co seberete Glyph of Spirituality, jenž je ve sloupu, vás teleportuje zpět na ostrov Avatar.

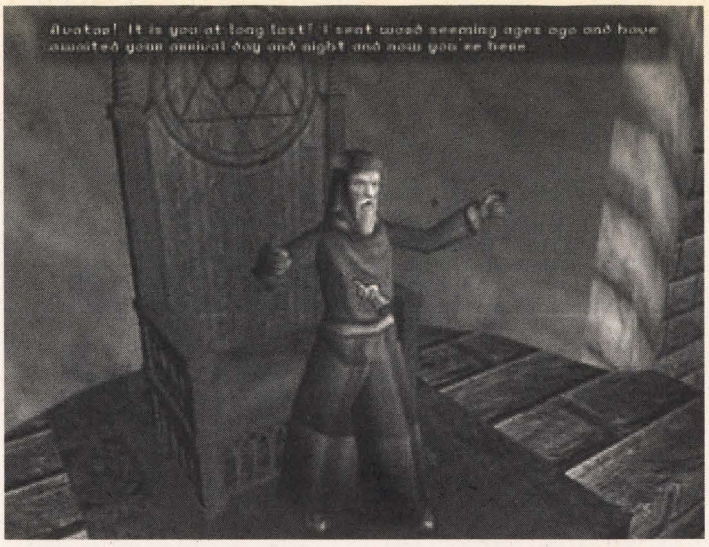
Ostrov Avatar

Běžte do Codex Chamber a umístěte červené a modré sklíčko. Rovněž si prostudujte Codex. Najděte v něm několik zajímavých informací.

Éterické prázdno

Vraťte se na hrad Lorda Britishe. Ten se s vámi setká na východním trávníku a pošle vás do Éterického prázdna, abyste vyčistili poslední kapli. Setkáte se zde s duchem Duprého a se všemi ostatními bývalými kolegy.

Potom, co se všemi přivítáte, vstupte do chrámu pod kaplí. Teleportujte se do kaple a proveďte již známý rituál. Seberte Sigil a Glyph a teleportujte se zpět do Britishova hradu.



Hrad Lorda Britishe

Dupré vám řekl, že když vyčistíte kapli, všichni vaši mrtví kolegové oživnou. Přesně tak se také stane. Když dorazíte na hrad, všech devět vašich přátel včetně Lorda Britishe vás již očekává. Přišel čas postavit se minulosti a Guardianovi. Ve chvíli kdy odjíždíte, jsou si všichni jistí, že vás v této říši už nikdy neuvidí. Nikdo z toho samozřejmě není příliš šťastný, ale každý se přesto s vámi patřičně rozloučí.

Řekněte sbohem Lordu Britishovi. Teď, když jsou Runy očištěny, musíte je umístit do sloupů, abyste odčinili zkázu, kterou sloupy způsobily. Zatímco vaši přátelé se postarají o tento úkol, vy budete muset zanést osm Sigil do Guardianova sídla a pak to s ním vyřídit.

Terfin

Až dorazíte do Terfinu, promluvte si s Raven. Řekne vám o tajném vchodu do podzemí, kterým byste se měli dostat k samotnému Guardianovi. Je velice nešťastná kvůli tomu, že už se nikdy neuvidíte, ale uvědomuje si důležitost vašeho poslání.

Úroveň 1

Podle toho, co vám Raven řekla, se dostanete do jeskyně, která ústí do podzemních chodeb. Budete potřebovat všech devět Sigil, abyste se dostali za bariéru. Tato úroveň je plná bezkřídlých gargoyl a navíc narazíte i na pár s křídly. Kromě toho si také dejte pozor na pavouka, který je v první místnosti.

Stoupněte si na nášlapnou desku a brána se za krátko otevře. Postupujte centrální chodbou. Tlačítko vám umožní přístup k cennostem, jež jsou strážené gargoylou.

Pokračujte chodbou a dveře nalevo vás pak zavedou do pokoje s tlačítkem na podlaze v levém zadním rohu. Stiskněte tlačítko a objeví se dveře ve zdi na konci centrální chodby. Pokud zatlačíte na zeď v pokoji kousek od pravého rohu, otevře se tajný vchod vedoucí k pár užitečným věcem.

V centrální chodbě zatlačte na vyčnívající panel a dveře se otevřou. Tyto dveře vás zavedou do krátkého koridoru. Na křižovatce se dejte vlevo a seberte klíč, který otvírá dveře na konci centrální chodby. Odemkněte dveře a pokračujte do malého pokoje. Když vstoupíte do místnosti, dveře se za vámi zavřou a zdi se začnou přibližovat. Jděte k vzdálenějšímu konci pokoje a počkejte, než se objeví tlačítko. Stiskněte ho. Dveře se otevřou a zdi se vrátí do původní pozice.

Další odbočka vlevo vede do velké místnosti. Nicméně chodba se stáčí zpět doprava a najdete tu klíče, které potřebujete. Když vstoupíte do velké místnosti, dveře se zavřou a místnost se začne plnit vodou. Ovladač na zadní stěně otevře dveře do pokoje, ve kterém je další ovladač. Ten sníží hladinu vody a znovu otevře dveře.

Na stole v pokoji na konci druhé odbočky najdete klíč, který otvírá dveře v zadní části pokoje. V dalším pokoji najdete další klíč, ale tentokrát v truhle vzadu vpravo. Ten otevře dveře blokující přístup do centrální chodby. Těsně před koncem centrální chodby jsou nalevo čtyři panely, uspořádané jako cihly. Vrchní vás teleportuje na místo s ozdravujícím bazénkem. Panel nalevo vyvolá okřídlenou gargoylu. Zmáčknutí dolního tlačítka nemá žádný okamžitý efekt. Když stiskněte tlačítko napravo, odhalíte ještě další dveře na konci chodby. Ty můžete otevřít klíčem, který jste právě našli. Kousek dál centrální chodba končí křižovatkou ve tvaru T. Nezáleží na tom, kterým směrem se vydáte, stejně skončíte na tom samém místě. Přitom si dejte pozor, abyste nešlápli na nášlapnou desku, jež otevírá jámu v zamlžené části chodby.

U pokoje na vzdáleném konci chodby jsou dvě koule na podstavcích. Pokud se dotknete jedné z nich, silové pole zmizí a můžete vejít do pokoje. V centru pokoje je klíč na podstavci. Uhaste pochodeň na vzdálené zdi pokoje a seberte klíč. Tento klíč otevírá dveře na konci blízkého pokoje. Přes tyto dveře a krátkou chodbu se dostanete do dalšího malého pokoje. Až budete tento pokoj opouštět, otočte se napravo a zatlačte na zeď. Otevře se krátká chodba, jež na první pohled nikam nevede. Avšak na konci této chodby je nalevo další skrytá chodba. Na konci tajné chodby pak narazíte na malou místnost s Glass Sword za silovým polem. Všimněte si tří nášlapných desek kousek od meče. Deska napravo uvolní meč a ty zbylé dvě přivolají kostlivce.

Vraťte se do hlavní chodby a za zatáčkou doleva. Dostanete se do veliké místnosti. Potom, co se vypořádáte s démonem, seberte Green Power Cube. Páka u dveřích vzadu vám otevře cestu dál.

V dalším velkém pokoji narazíte na Marii. Guardian je otrávil a ona teď umírá pomalou a nepříjemnou smrtí. Můžete to urychlit, o což vás ostatně ona sama žádá, a nebo ji prostě nechat být. Vaši Karmu to stejně neovlivní. Nyní se teleportujte do druhého podlaží.

Úroveň 2

V druhém patře narazíte na plno wyrmguardů. Dotkněte se obrazu vlevo na zdi a dveře se otevřou. Jděte chodbou a za křižovatkou zatočte do pokoje nalevo. V levém zadním rohu za krabicemi je klíč, který otevře dveře v chodbě. V dalším pokoj je poklad i wyrmguard a záleží jen na vás, jestli půjdete dovnitř.

Chodba nalevo na křižovatce vás zavede k několika nezbytným věcem. Pokud se dotknete nahnutého obrazu napravo, spadnete do jámy. Avšak na konci jámy je fontánka doplňující manu. Ven pak vylezete celkem snadno. Nyní pokračujte dále chodbou a zatočte dvakrát vpravo. V pokoji napravo je socha Guardiana a pokud se dotknete tlačítka na levé zdi, odhalíte další dveře v hlavní chodbě. Na stole napravo je klíč a Yellow Power Cube.

Jděte zpět na křižovatku a dejte se tentokrát napravo. Až vejdete do pokoje, vchod se za vámi zablokuje. Na stole je Blue Power Cube a pentagram na podlaze vás teleportuje.

Chvilku se tu motejte a narazíte na Red Power Cube hlídanou démonem. Vyřiďte to s démonem a seberete krychli. Nyní najděte teleport a vraťte se do pokoje s pentagramem.

Uložte Red Power Cube na podstavec a vchod se uvolní. Pokračujte do malého pokoje a odemkněte dveře klíčem ze stolu.

Objevíte se v chodbě a na konci je brána. Tato brána je vlastně součástí pasti. Stiskněte tlačítko napravo od brány a vstupte do místnosti. Brána se zavře a zaútočí na vás kostlivec. Páka pak otvírá vzdálené dveře, ale ani tady to není o moc lepší. Hned za rohem je ohnivá jáma a jakmile vstoupíte do chodby, zároveň vstoupíte na nášlapnou desku, která zvětší jámu. Musíte se dostat k ovladači na konci chodby, jenž otevře bránu vedoucí zpět do hlavní chodby.

Kousek od této pasti je malý pokoj. Na polici je tu soška rytíře a lebka. Když se dotknete sošky, lebka se promění v Death scroll. Na zadním konci chodby se dejte vlevo a pak vpravo. Ciara je lovec pokladů a magické krychle jí moc nezajímají, takže s vámi ráda vymění Red Power Cube za klíč k pokladnici. Peníze už vám stejně na nic nebudou. Bohužel tento klíč zatím nemáte.

Vydejte se na druhou stranu a tentokrát vpravo a potom vlevo. V cestě dál vám zde stojí brána. Abyste se přes ní dostali, použijte Telekinesis, Teleport a nebo pomocí Douse uhaste pochodeň. Nyní jděte dvakrát vpravo až na křižovatku. Dostali jste se k laboratoři šíleného mága Agmara. Dotkněte se malby se svítícíma očima a objevíte tlačítko. Stiskněte ho. V chodbě se otevře brána, kolem které jste před chvílí prošli. V truhle najdete klíč, po kterém Ciara touží.

Vraťte se k lovkyni pokladů a proveďte transakci. Vražte Red Power Cube do blízkého podstavce a silové pole zmizí. Před vámi je plno pavučin. V jedné z nich se však skrývá klíč. Seberte ho a otevřete truhlu v pokoji nalevo.

Projděte přes pavučiny a zatočte vlevo, pak vpravo a znovu vlevo. Přímo před vámi je trůnní sál. Na trůnu je tlačítko, jenž otvírá zeď, kolem které jste právě prošli. Za zdí je hlava kamenného démona. Jeho ústa jsou otevřená a uvnitř je páka, za kterou samozřejmě musíte zatáhnout. Zmizí silové pole a vy můžete vejít do pokoje nalevo. Jsou tu čtyři podstavce. Red Power Cube je již umístěna, takže zbývají již jen tři. Žlutá vlevo za červenou, zelená blíže vpravo a modrá dále vpravo. Nyní se objevil pentagram, jenž vás teleportuje k guardianovi.

Jděte zpět kolem laboratoře a pokoj na konci chodby bude teď otevřený. Pokud se cítíte dostatečně připraveni, teleportujte se.

Úroveň 3

Umístěte sigily na podstavce. Toto vyvolá magickou sféru. Vstupte do ní a vyslovte Words of Live z Codexu. Takto vyzvednete bariéru života, přivoláte Guardiana skrz černou bránu a rozbijete bránu.

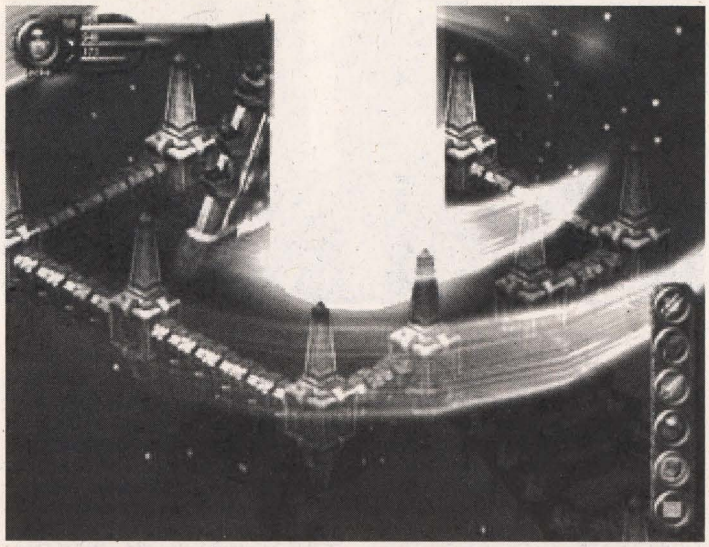
Guardian není zrovna moc rád, že vás vidí. Snažte se ho ignorovat. Seberte tři kusy černého kamene z rozbité brány a najednou je položte do centrálního kruhu. Až umístíte první, uvidíte vaše kamarády ukládat runy do sloupů, čímž omezí jejich vliv. S druhým kusem dostanete vizy. A potom, co položíte třetí, vyslovte Words of Armageddon. No a to už je konec.

Jan Filip

REVENANT

PODROBNÝ NÁVOD NA ROZSÁHLOU RPG

Revenant je neuvěřitelně rozsáhlé RPG. A protože nechceme, abyste v něm zabloudili, nabízíme vám tento (po)drobný návod. Ve zdraví si ho užijte.



Vývoj postavy

Vlastnosti

Vaše postava má šest vlastností: Síla (Strn), Výdrž (Cons), Obratnost (Agil), Reflexy (Rflx), Mysl a Štěstí. Každá z nich je pro vývoj důležitá.

Síla představuje fyzickou zdatnost. V terminologii hry je to velikost poškození, které jste schopni způsobit. Určuje také brnění, které jste schopni nosit, a zbraně, které můžete používat. Síla ovlivňuje, o kolik se vám zvýší počet životů a odolnost (proti únavě při boji) při přestupu na další úroveň. K brnění ještě dodám, že některá brnění můžete nosit, jen když máte velkou Výdrž.

Obratnost udává, z jaké dálky budete moci zaútočit. Počítá se jak pro boje na blízko, tak i pro střelbu. Je důležitá pro každého, ale nejvíce pro ty, kteří budou často kouzlit.

Reflexy jsou opačnou stránkou Obratnosti. Určují, jak dobře budete schopni uskočit útoku. Opět velice užitečná vlastnost, hlavně pro milovníky boje muže proti muži, kteří nechtějí utrpět velká zranění v boji.

Mysl představuje psychickou sílu. Pokud rádi kouzlíte, pak si Mysl určitě dobře vytrénujte, protože určuje velikost vaší magenergie. Pro ostatní zbytečná věcička.

A na konec Štěstí. To je vlastnost pro každého. Pokud máte vysokou hodnotu Štěstí, pak se věci dějí podle vašich představ.

Vylepšování vlastností

Vždy, když postoupíš na další level, některé tvé vlastnosti se zlepší. Které, to si samozřejmě můžeš zvolit. Postup najdeš v manuálu.

Za každý nový level do 15 úrovně obdržíš dva zkušenostní body, které můžeš přidat ke tvým vlastnostem. Lze je samozřejmě dát oba do jedné vlastnosti nebo je rozdělit. Od 16. do 30. úrovně dostaneš už jen jeden bod. Z toho plyne, že máš maximálně 45 bodů na zlepšení vlastností. Takže si dobře si rozmysli, kam je přidělíš.

Zkušenost

Vždy, když zabiješ nějakou potvoru, dostaneš zkušenost. Kolik, to závisí na tom, na jaké jsi úrovni a jak silná byla nestvůra. Potvory, ze kterých si získával poměrně dost zkušeností zpočátku, pro tebe později už nebudou nic znamenat a budeš muset hledat větší sousta. Dosáhneš-li nějaké hodnoty zkušenosti, postoupíš na další level.

Dovednosti

Vždy, když použiješ nějakou dovednost, dostaneš jistou zkušenost a po určitém počtu zkušeností se daná dovednost zlepší. Je to jako ve skutečnosti. Když budeš denně házet nožem na terč, tak se z tebe za chvíli stane profík v házení nožů. Všechny dovednosti začínají na hodnotě 0.

Stejně jako vlastnosti a úroveň jsou i dovednosti limitovány maximální hodnotou 30. Na rozdíl od zkušeností je šance, že se vám podaří některou dovednost zlepšit až na tuto hodnotu. Dá to ale pořádnou fušku.

Dovednosti jako Invoke a Lockpicking vzrostou s každým úspěšným použitím. Dovednosti se zbraněmi vzrostou, jakmile touto zbraní zabijete nějakou tu příšerku.

Všechny třídy zbraní: Hands, Swords, Bludgeons, Axes, a Bows mají vlastní dovednost. Vždy, když určitou zbraní zabijete nestvůru, vzroste vám dovednost právě té zbraně. Pozor, jak postupujete po úrovních, nároky na zvýšení dovedností rostou, a proto je dobré hned od začátku měnit občas zbraně.

Souboj

Základní pravidla

Když se přiblížíš k nepříteli, hra za tebe automaticky vytasí zbraň a natočí tě čelem k němu. Až se dostaneš dostatečně blízko, můžeš použít jeden ze tří úderů: Thrust (A), Swing (S), Chop (D) nebo se krýt (Q) či uskakovat (CTRL + šipky).

Ve hře jednoho hráče můžete použít meče, bludgeons (třeba jako palice, kyje, palcáty) sekery a vaše holé ruce. V multiplayeru přibudou ještě hole (pouze pro Navarro) a střelné zbraně.

Když se trefíš

Když zaútočíte, počítač nejdříve zkontroluje, zda jste v místě, z něhož máte vůbec šanci na zásah. A pakliže máte šanci, porovná vaši dovednost boje, dovednost se zbraní a vaši Obratnost s nepřítelovou dovedností obrany a Reflexy. Jestliže jsou vaše dovednosti lepší, máte větší šanci, pokud má dovednosti lepší protivník, šance klesá. Potom počítač vygeneruje náhodné číslo a pokud máte štěstí, uspějete a zasáhnete protivníka.

Potom počítač vygeneruje zranění závisející na vaší zbrani a velikosti Síly. Upraví podle nepřítelova brnění a aplikuje na nepřítele. Počítač propočítává i místo zásahu, a proto je nutné údery dobře směřovat.

Únava

Únava signalizuje, kolik energie máte pro boj. Každým úderem klesá. Jste-li příliš znaveni, vaše postava prostě vysadí. V tomto stavu je snadněji zasažitelná a protivník jí způsobí větší zranění. Dávejte si proto pozor na Únavu. Jedna rada: Pokud jste unaveni, stáhněte se trochu zpátky. Odradí to nepřátele a vy máte čas si trochu odpočinout. Zajímavou metodou je také uskakovat kolem dokola. Nepřítel vás nemůže trefit a vy získáváte čas na znovuobnovení sil. Pozor ale, ať se vám nestane, že se postupně oduskakujete až k dalším nepřátelům, to by pak byla vaše smrt.

Úskoky

Když na vás někdo útočí, uskakujte. Je tu potom docela obstojná pravděpodobnost, že vás mine. Taková malá chybka je, že můžete uskakovat stále, protože vás to vůbec neunavuje a zároveň vás úskoky docela dobře chrání. Rozhodně je nepodceňujte.

Speciální pohyby

Jak tak postupujete po úrovních, dostává se vám možnosti speciálních pohybů. Naučíte se spoustu smrtících kombinací , které mohou protivníkovi v souhře s úderem způsobit mnohem větší zranění.

Finta v kombinaci pohybů (Puma Strike, Cobra Strike a podobné) je v tom, že se pohybujete proti nepříteli, a když stojíte před ním, stisknete rychle třikrát A (pro úder Thrust). No a pokud budete stát v dostatečné vzdálenosti a zmáčknete OPRAVDU třikrát A, dostane se vám neuvěřitelných výsledků.

Některé zbraně jsou více účinné proti určitým příšerám. Tak například: zbraně s označení bludgeon se bezvadně hodí proti Stone golemům. Je dobré vědět, co na koho zabírá, a potom na něj tu správnou zbraň použít.

Návod

Hrad

Rozhlédněte se okolo. Ztratili jste paměť. Není tu nikdo jiný, než ti dva muži před vámi. Jsou to Lord Tendrick a jeho rádce, Sardok. Jsou odpovědní za vaši přítomnost tady. Dotažte se jich! Skupina nazvaná Děti Změny (Children of Change) unesla dceru Lorda Tendricka a on potřebuje vaše schopnosti k porážení mnichů a k zachránění jeho dcery.

Sardok vám dal nějaké zajímavé zbraně – kouzelné runy a svitek na obnovu vaší paměti. Tendrick není o nic méně štědřejší, dal vám pevné brnění a krátký meč.

Ti dva mluví o vašem úkolu: poslouchejte pozorně! Mnich, přerušivše vaši konverzaci žvaněním o jeho pánovi Yhagorovi, rychle zaútočí! Než začnete s bojem, ujistěte se, že máte inventář otevřen. Pravým kliknutím na váš krátký meč se ho chopíte. Abyste si oblékli brnění, musíte kliknout pravým myšítkem na každou část. Neměli byste mít problém vyhrát.

Prohledávání hradu

Pusť se do toho s vervou, váš nejlepší trénink je při prohledávání hradu. Zjistěte, jaké informace můžete dostat od stráží. Odpoví na váš tón postojem sobě vlastním, takže vybírejte slova s rozvahou. Chopíte se vašeho společenského postavení jako ten, co se právě vrátil z hlubin Anseraka, a hrajete jako pravý pekelník, nebo projevíte soucit?

Sestupte dolů do dungeonu a promluvte si s hlavním strážcem. Zapamatujte si tato slova: Ačkoli souhlasím, že Rand zklamal v jeho povinnostech, věřím, že exekuce je příliš tvrdý trest.

Až dokončíte vaše průzkumné cesty a zpovědi osob, vraťte se k Tendrickovi a Sardokovi do trůního sálu. Tendrick se vás zeptá, co jste se naučil a on a Sardok vám nabídne více informací, které by vám mohly pomoci při vašem úkolu. Poté, co vyslechnou, co jim řeknete, Sardok rozhodne Randa popravit. Krátce poté všichni sestoupíte do dungeonu, kde Sardok zabije Randa bleskem.

Misthaven

Vaše první kroky vás povedou do města Misthaven. Měšťáci jsou jako domky na hradě – spoléhají na blázny, kteří nechají cennosti na poličkách a v nezamčených truhlách. V prvním domě, který navštívíte, najdete kouzelnou růži a dopis. Snad pro ně najdete upotřebení. Porozhlédněte se po zajímavých lidech, místech a věcech. Následuje pár zajímavých míst.

Jong, trenér boje

Cesta vás dovede k domu Jonga, k městskému cvičiteli soubojů. Poznte to tam podle cedulí, vyvěšených venku. Jong vám může pomoci vrátit paměť. Uvnitř jděte do druhých dveří a vstupte na Jongův dvůr. Pohovořte s ním. Až se vrátí, naučí vás tajemství Charging Thrust, pohyb, který potřebujete znát k přežití v lesích.

Knihovna

Vyjděte ven z Jongova domu a vraťte se dolů do Misthavenu. Dveře nad hlavními sklady (general store) vám otevřou místnost plnou knih. Našel jste Geraltovu knihovnu.

Žák Geralt nahromadil spoustu znalostí. Promluv si s ním. Geralt naplní tvé uši víc, než si jen budeš přát vědět, ale poslouchej pozorně. Pomůže ti najít cestu k jeskyním na druhé straně ostrova.

Obchod s lektvary

Majitelem je Elahni, léčitel. Obchod s lektvary je jedno z nejdůležitějších míst, které v Misthavenu můžete najít. Zde si nakupte nějaké Lesser mana lektvary, protože bez many nebudete schopni sesílat kouzla. Vždy si dobře zkontrolujte, jestli máte dostatek many, než vyrazíte do lesa. Není od věci si nakoupit i nějaký ten Lesser health lektvar.

Hospoda

Hospoda je živé místo, které stojí za návštěvu. Prostí lidé zde často nechávají nějakou ze svých věcí, které Revenant může sebrat. Dobře prozkoumejte všechny místnosti v patře.

Měli byste si promluvit s Gusem, místním ožralou. Jeho příběh stojí za vyslechnutí. Amulet of Rogoss, který patřil Gusovu dědečkovi, je klíčem do Ogrok Village. Abyste ho získali, musíte navštívit Ancient Tower. Pokud chcete znát více informací o věži, zajděte za Geraltem do knihovny. Je čas prověřit tu starou pověst.

V knihovně najděte a znovu si popovídejte s Geraltem. Ví všechno o Ancient Tower. Nejdůležitější informací je, že existuje muž jménem Jason, který má Solarii, zlatý klíč Slunce (Golden Sun Key), který vám otevře dveře od Ancient Tower.

Naneštěstí Jasona před nemnoho dny chytil Drughové. Abyste získali klíč, musíte zachránit Jasona. Ale nebojte se, máte něco, co vám pomůže klíč najít. Je čas vyrazit do lesa.

Cesta do tábora

Značky vám pomohou najít cestu k táboru. Po cestě vás budou doprovázet pa-

voučci, dobrý cíl pro zlepšování bojových vlastností. Je dobré se zde natrénovat v boji beze zbraně, protože se vám tato vlastnost bude hodit v Ogrokově táboře. Dobře se tu tedy natrénujte, dokud je čas.

Po cestě můžete odbočit a jedna z cest vás dovede ke starému poustevníkovi Olihootovi, o kterém mluvil Geralt. Nic kloudného z něj sice nedostanete, ale co je důležitější, dá vám kouzelnou runu Fire Flash, což je velice užitečné kouzlíčko, jak poznáte na svých cestách.

Hřbitov

Pokud půjdete na sever, dorazíte na místo označené Boneyard. Hlídači hrobek nejsou nijak moc silní a nebude pro vás problém, dojít až k Styxově kobce. Pokud na ní položíte růži, uslyšíte tichý zvuk. Nalevo od vás se ze země vynořila malá truhla. Prohledejte jí a získáte tak kouzelný prsten (Esmerald(a) Ring). Dobrá odměna, za pár minutek práce.

Vraťte se na cestu a jděte dál podle značek. Po chvíli dorazíte k táboru.

Tábor Drughů

Jakmile se přiblížíte k táboru, spatříte Jasona přivázaného na hranici. Drughové si pro něj připravili asi něco speciálního. Vymlaťte všechny nepřátele a osvoboďte Jasona. Odměnou za vaši dobrosrdečnost vám budiž Solaria.

Až pobijete všechny v táboře, prohledejte okolí a najdete dvě truhlice. Jedna na severovýchodě od Jasona obsahuje Animal Fur Armor, který se jistě hodí, a Ball Racker. V druhé najdete ještě pár věciček.

Starověká věž (Ancient tower)

Starověká věž leží na sever a nepatrně na západ od tábora. Dostat se dovnitř, by neměl být problém, když máte Solariu.

Hned jak vstoupíte, zpozorujete Harowen, ženu, která Gusovi zlomila srdce. Přesvědčíte se, že se není čemu divit. Je velice svůdná a hned vás zve nahoru. Vkročte na teleport, objevíte se nahoře a co čert nechtěl, proti vám stojí Sidious, drak. V souboji s ním si opravdu užijete všech možností, kterými Revenant v boji oplývá. Jelikož je Sidious opravdu tuhý protivník, budete nuceni používat magii, uskakovat atd. Nezapomeňte používat kouzlo Regenerace a hojivé lektvárky. A nakonec přece jen zvítězíte a před vámi leží mrtvý drak Sidious.

Projděte si všechny truhlice a vyberte je. Nezapomeňte na Diamantový prsten (Diamond Ring) a potom se teleportem přesuňte zpět dolů, najdete zde teleport do hradu, odkud už to není daleko do Misthavenu a ke Gusovi. S ním se potom vydejte na cestu na ostrov Arakna za Amuletem of Rogoss.

Ostrov Arakna

Předtím, než se vydáte za Gusem, porozhlédněte se po městě. Navštivte obchodníky; nikdy nevíte, jestli nedostali nové zásoby. Stavte se ve zbrojařství. Jestli si to můžete dovolit, kupte si Animal Fur Breastplate a Legs for Bone Armor. Ochranu před jedy poskytují sice menší než Animal Fur, ale nabízejí lepší ochranu.

Plavba s Gusem

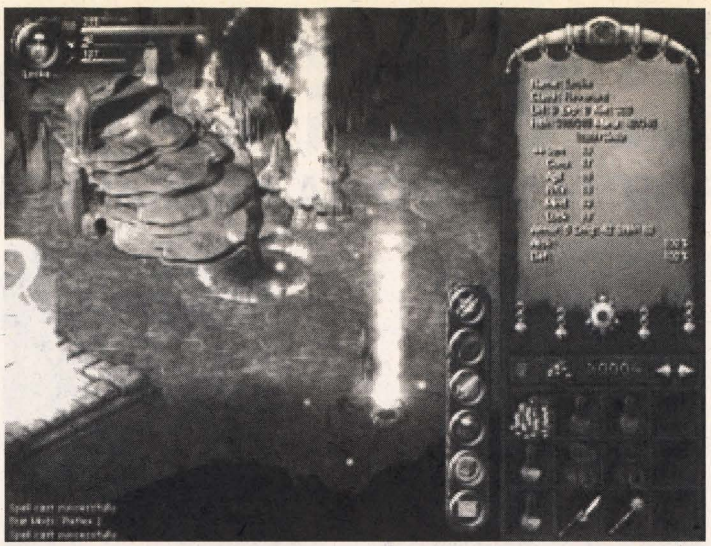
Konečně jste se dostali ke Gusovi, který je připraven vyrazit, dáte-li-mu Diamantový prsten. Připravte se na to, že na této pouti budete muset bojovat sami. Po nějaké době se sice Gusova "loď" převrátí, ale to vám nezabrání dostat se na ostrov Arakna.

Na ostrově Arakna

Ostrov Arakna má kruhovitý tvar. Jižní cesta je neprůchodná, musíš tedy jít okolo na sever a západ. Když cestuješ okolo ostrova, dívej se po truhlách, schovaných podél hlavní cesty.

Boj s Widowettou

Obejdi ostrov a zabij každého pavouka, kterého objevíš. Nakonec spatříš svůj cíl – svítící pilíř, určitě teleportační přístroj, který tě dostane do interiérů ostrova. Se zbraní v ruce vejdi.



Když vystoupíš z pilíře, zaútočí na tebe několik poustevníků, ale tvůj největší protivník leží před tebou – Widowetta sama. Zabij všechny poustevníky dřív, než se k ní vydáš. Je to velmi obtížný protivník a ty by ses neměl nijak rozptylovat. Velmi efektivní proti ní je Fire Flash. Vyhni se jejím smrtelně otráveným šípům.

Potom, co vyřídíš Widowettu, získáš Amulet of Rogoss. Najdeš ho v truhle, která leží jižně od místa, kde jsi bojoval s obrovskou pavoučí královnou. Otevři truhlu, najdeš amulet a Hvězdnou runu. Tvoje magické síly a umění se zbraněmi vzroste. Brzo už tě nic nezastaví.

Vrať se k portálu a zpátky ke Gusovi. Je více než šťastný, že opouštíte toto pochmurné místo. Brzo budete zpět v Misthavenu, připraveni na poslední výpravu do Ogrok Village. Než vyrazíte, znovu doplňte své zásoby a obejděte město, dívajíce se po nových věcech nebo nových informacích.

Vesnice Ogrok

Tvá cesta je podobná, jako když jsi začínal. Následuj značky přímo k táboru Drughů, dokud nedojdeš k větvi, která tě dovede přímo do vesnice. Konečně ses dostal k vesnici. Přistup ke strážci brány. Fascinuje ho tvůj amulet. Nechá otevřít brány a ty se ocitáš před vůdcem Ogroků. Ujisti se, že máš Fist Mastery, Moc, Regeneraci a dobré útočné kouzlo, jako Quicksand, navolené na hotkeys (zkratkové klávesy). Vstupuješ do extrémně tuhého souboje a budeš potřebovat všechnu pomoc, jakou můžeš dostat. Měj tedy za pasem dost lektvarů Zdraví a Many.

Vůdce ti jenom řekne, že jen ten nejsilnější bojovník může nosit Amulet of Rogoss a abys dokázal, že jsi toho hoden, musíš bojovat s Ogrokským šampionem, Baezem. Pěknou Ogrokskou tradicí je boj beze zbraní. Tak si připrav pěsti.

Triumfoval jsi. Tvé vítězství zaujalo vůdce Ogroků, který ti slibuje pomoc jeho lidí proti Dětem Změny. A jako dar na cesty ti dává Baezovu kouzelnou sekeru, SoulCleaver – velice silnou zbraň. Se SoulCleaverem v ruce přijíždíš ke vstupu do jeskyň, abys našel brloh Dětí.

Jeskyně

Jakmile vejdeš do jeskyní, spatříš známý obličej. Je to Olihoot. Teď ti dává Sluneční runu, která ti později bude velmi užitečná. Nyní je čas dostat se hlouběji do jeskyně.

Jeskyně jsou nebezpečné. Zrádná půda okolo tebe šlehá v plameny bez varování. Prohledej každý centimetr těchto jeskyní, najdeš truhly plné zlata, lektvarů a nové brnění. Většina leží na hlavní cestě.

Svitek, který najdeš na zemi, ti prozradí smutný příběh expedice, která tady zabloudila. Ty bys neměl mít problém. Brzo tě otočky a odbočky dovedou na zvláštní hřbitov obydlený kostlivci! Všechny je znič. Navštiv hrobky na severovýchodě, může tam být mnoho pokladů.

Když vyjdeš ze hřbitova, blížíš se ke konci těchto jeskyň. Po krátké cestě přijdeš k vysoké hoře.

Kraggova hora

Tahle masívní hora před tebou si přímo říká o vyšplhání. Než začneš lézt, prohledej okolí pod horou. Skrytý vstup tě dovede k postranní místnosti, ve které jsou dva zelení draci. Udělej s nimi krátký proces a prozkoumej okolí. Najdeš truhlu, ve které je Celtic Leg Armor, vítaný doplněk do tvé výbavy.

Prohledej jih a východ, najdeš Blackened Axe, skvělou zbraň k SoulCleaver. Truhla na západě ukrývá Amulet of Thunderbolts, se kterým budeš mít úder hodný obra. Nelez na horu, dokud nebudeš mít všechny tyto věci.

Lezení na Kraggovu horu

Hora je zrádná, obsypaná přívrženci kultu, kteří se tě snaží zastavit. Probojuj se skrz ně. Na půli cesty na vrchol hory nacházíš další svitek, který popisuje více ze záhuby té nešťastné skupiny dobrodruhů.

Ušetři si práci cestou po skluzavce a buď opatrný! Měj se na pozoru – čeká tě mnoho truhel. Uvidíš známého člověka – teleportera, který tě přepraví zpátky do državy. Použij jeho schopností, když se budeš muset vrátit do Misthavenu pro zásoby.

Konečně se budeš probojovávat až na vrcholek Kraggovi hory a hledat tajnou chodbu k zamořeným bažinám (Infested Swamp). Už musíš být blízko tábora Dětí Změny.

Zamořené bažiny (Infested Swamp)

Vyvaruj se pádu do vlhkých bažin. Musíš si najít cestu skrz a objevit pevnost Dětí Změny. Prozkoumej okolí. Po průměrné bitce najdeš truhlu. Taky najdeš více tajných pokladů a dvě skryté místnosti. Pozor na vstupy do nich, jsou lehce hlídané.

V první místnosti je tajemná Bottle of Spores; ve druhé pár Celtic Boots, které ti budou krásně ladit s nohavicemi, které jsi našel v horách.

Důležitější je, že ve druhé místnosti u horního východu najdeš podivný stroj. Čeká na aktivaci. Použij na něj Bottle of Spores. Výsledkem budiž most z hub, který ti pomůže se dostat do další části.

Chodba tě dovede k horskému skalisku v lese, kde tě čeká poklad. Vyber ho a vrať se do bažin a probojuj si cestu dolů. U schodů si dej pozor! Abys našel truhlu s pokladem, musíš sestoupit až dolů. Mezi ostatní kořistí se ukrývá také svitek, který tě naučí sesílat kouzla čtvrtého stupně. Teď už můžeš kouzlit Lightning Bolts a Flame Waves, jako adepti, které jsi viděl kouzlit.

Až se dostaneš k východu, uvidíš zbytek dobrodruha ze skupiny, o které ses dočetl. Najdeš tam také další svitek, který popisuje ten smutný příběh: "…strašný jeskynní červ se skrývá v podzemí, připraven zaútočit…". Pokračuj chodbou vedle kostry a ta tě dovede do dalších jeskyní. Jsi venku z bažin.

Bludiště temnot (The maze of Darkness)

Vynořil ses na obrovském podzemním bludišti. Jdi na severozápad od vchodu, vylez po schodech a najdi truhlu s pokladem. Opusť místnost z jihozápadu. Na první křižovatce jdi severovýchodně a na první odbočce zatoč doprava. Uvidíš aktivní teleport. Snad je to dobrý čas, aby ses vrátil do pevnosti a Misthavenu a roztočil nějaký obchod.

Zpět ve městě

Ve hradu pro tebe nic není, takže jdi rovnou do města. Navštiv Jonga; je si jist, že má něco nového. Naučí tě nové bojové manévry. Nedostaneš sice žádnou novou informaci, ale určitě zde prodej svou kořist.

Zatímco jsi ve městě, zastav se v Ginině a Cronusově obchodě. Oba mají nové věci, se kterými tě budou lákat. Cronus prodává takzvané "Barbarian Armor." Tato mobilní ochrana samozřejmě zvyšuje tvůj útok. Jak bys to mohl odmítnout? Najdeš na prodej široký meč v obchodě se zbraněmi – měl by sis ho koupit a nechat sekeru sekerou. Je čas na trénování mečů.

Chodby bez konce a odporní nepřátelé

Vrať se a putuj chodbami, hledej východ. Děti Změny jsou tu takřka bezmocné. Utkáš se s Mnichy, mrtvými Siroccos (oheň vrhající ohniváci) a jinými. Nejzabijáčtější jsou asi obávané pavoučí královny putující chodbami. Házejí smrtící šipky a povolávají malé pavoučky, aby tě umořili.

Bedny obsahující zlato, lektvary a příležitostně i magické předměty leží roztroušené po chodbách a místnostech, proto zkoumej pozorně.

Přišel jsi ke schodům, které vedou na západ. Vyjdi po nich do místnosti, kde kostlivci hlídají chodbu z těchto míst. Listina u kostlivců popisuje detaily záhuby ztracené Misthavenské expedice. Truhla, kterou tam také najdeš, obsahuje Celtic Helm, která je lepší než brnění, které máš zrovna teď. Vezmi ji a pokračuj chodbou.

Spirála jeskyní

Děti Změny a jejich vojsko tě obklíčilo, jakmile jsi vešel do větrné chodby. Neměli by tě zastavit. Na konci chodby vejdi do místnosti s jezerem uprostřed a šesti chodbami vedoucími pryč. Série bran blokuje jednu chodbu. Je možnost odemknout jednu z nich.

Truhla v místnosti ukrývá dlouhý luk a nějaké ledové šípy. Přehoď si toulec přes rameno a ujisti se, že luk je připraven k použití.

Otevírání bran

Jakmile odstoupíš od bedny s lukem a dáš se těžce střeženou chodbou až na konec, utkáš se s nepřáteli mnohem horšími než jsou pavoučí královny! Strašné příšery – Druidi, ti zastoupí cestu. Druidové jsou obtížní protivníci. Povolávají jiné příšery, které na tebe útočí a potom použijí magii, aby se udělali nezranitelnými. Naplánuj si tento boj pozorně. Zkus útočit na Druida, zatímco on nebo ona povolává příšery a není neviditelný. Když Druidové používají magii na svou ochranu, zabíjej povolané nestvůry. Boj je to těžký, ale ty je porazíš.

Na konci chodby přijdeš k divné páce. Přehoď ji. Uslyšíš podivný hluk. Zvuk jako když se otevírá jedna brána. Musíš najít více páček. Přesuň se do jiné chodby. Na konci každé musíš přehodit páčku. Budeš napaden spoustou rozličných nepřátel. Poraž je všechny a přehoď všechny páky!

Za branami

Konečně jsi přehodil poslední páčku a pátá brána se otevřela. Projdi otevřenými branami až na konec. Čeká tě několik pavoučích královen. Budeš jich muset porazit mnoho, než se dostaneš z těchto větrných jeskyní. Odpočiň si v chodbě vedle kostlivce a svitku.

Jednoduše dojdi k bráně a klikni na ni, jako bys chtěl otevřít jiné dveře . Nepotřebuješ přehazovat žádné páčky, abys prošel.

Solifuge

Otevři bránu a vstup do místnosti. Najdeš truhlu s nějakými šipkami. Solifuge vpadne do místnosti. Zaútoč na příšerku svým mečem, potvora to není jednoduchá. Může tě brát do svých čelistí a ušťědřit ti tak četná vážná zranění. Horší je, že skáče na strop a klade malé pavoučky, aby tě rozptýlili. A když s nimi začneš bojovat, sleze ze stropu a znovu na tebe zaútočí.

Ledový šíp porazí tuto příšeru lehce na kolena. Poodstup od potvory a sundej tvůj dlouhý luk z ramene. Vystřel svůj ledový šíp. Tas Ranger Sword. Šíp zmrazí potvoru v kus ledu. Použij Charging Thrust k uzavření potvory, aby nemohla utéct. Teď se vrať a zkus to znovu.

Jakmile je potvora mrtvá, přesuň se k východu – další bráně na jihu – a najdi vstup do královniny krypty.

Královnina krypta

Postupuješ velmi opatrně a přepadne tě vize – příběh z tvé minulosti. Byl jsi nějak připoután k této královně. Znal jsi ji. Přepaden touto náhlou znalostí jsi ztratil vědomí.

Když se probudíš, uvidíš přízrak krásné mladé ženy. Zeptáš se jí, jestli je Andrea, Tendrickova dcera. "V tomto životě, ne." odpoví ti, než zmizí.

Vystup na rampu, kde se objevila Andrea. Na dais, vedle hrobu královny najdeš bednu, obsahující svitek a obětní dýku. Dýka tě mrazí, ale každopádně si ji nech. Svitek obsahuje znalost lepších kouzel. Prozkoumej zbytek krypty a najdeš více truhel.

Najednou se sem teleportoval Sardock! Jestliže se sem mohl dostat tak jednoduše, tak by tě mohl teleportovat skrz všechny jeskyně. Trvá na tom, že bys měl vylepšit svoje bojové umění. Naznačil ti, že použije teleport k tomu, aby tě vrátil do pevnosti a ty ses mohl ohlásit u Tendricka.

Zpátky ve městě

Lord Tendrick a Sardok slyšeli tvou zprávu a posílají tě do Misthavenu. Loď, která právě přijela, přiváží dobré zboží. Prodej kořist, udělej si zásobu lektvarů a navštiv Ginu. Má na prodej Claymore, který by sis měl koupit. Nezapomeň navštívit Jonga, který tě může naučit nové pohybové kombinace. Teď se vrať k teleporterovi a do královniny krypty.

Zničené město

Dej se cestou na sever, přímo k obrovskému zničenému městu. Po cestě narazíš na pár nepřátel a bláznivého starého čaroděje Navarro Al Xace, který se odmítne k tobě přidat.

Zdá se, že se ti všechno snaží zatarasit cestu. Dej se vlevo a po schodech, najdi bednu obsahující podivný kořínek. Je to jako "klíč" k nějakým zamčeným dveřím. Použij ho na ně.

Jak jdeš, vidíš znaky velmi silné civilizace. Některé ze soch jsou nebezpečné. Nelidsky šlehají firebally ze svých očí, kdykoliv kolem nich projdeš. Vyvaruj se těchto cest.

Prozkoumej obě strany centrálních Ruin a předtím, než vejdeš do bludiště, posbírej všechno hodnotné. Měj se na pozoru před nepřáteli: budeš bojovat nejprve s Bílými Draky. Jsou velmi nebezpečnými nepřáteli. Buď opatrný! Zkus použít psychickou paralýzu na nepřátele, jako jsou draci. Udrží je to na chvíli v klidu, když na ně budeš útočit. Musíš to zakouzlit několikrát na každého draka.

Vstup do bludiště

Před tebou se rozprostírá bludiště. Vstup do něj hned, jakmile budeš mít prozkoumané okolí. Je plné Zombie a truhel s poklady. Zabij a posbírej všechno, na co narazíš! Najdeš pár zvláštních věcí – prázdné lahvičky, kořínky, květiny apod... Tohle všechno budeš později potřebovat, takže sbírej všechno.

Na hřbitově

Projdi bludištěm na hřbitov obydlený Zombie a novými nepřáteli: Wraithy. Duchové(wraiths) jsou velmi odolní proti tvému meči, ale lehce se jich zbavíš pomocí magie. Možná by sis na nich mohl pocvičit nějaká kouzla. Znovu dobře prozkoumej interiér, než se dáš po schodech nahoru, na druhý konec těchto míst. Musíš to tu pročistit, než se vydáš dál.

Portál (The Portal at Last)

Konečně jsi došel k něčemu, co určitě musí být portál sloužící k odchodu, ale zářící pole ti brání ve vstupu. Svitek v nedaleké truhle vypráví příběh: abys prošel, musíš obětovat bohům.

Rozhlédni se; uvidíš šest sloupů, které mají otvory na vložení lahviček. Ty jsi všechny našel. Čtyři jsou prázdné, ale ty do nich dej modrou květinu, kořínek, kost a Issathi Claw, co jsi našel. Naplň ampulky, do každé jen jednu věc, a dej je do šesti výklenků. Až zmizí silové pole, můžeš projít.

Jen pár jednotek a jeden bílý drak ti teď brání v postupu. Poraž je a dostaň se skrz Ruiny ke vstupu do dungeonu. Musíš sejít dovnitř podzemí, aby ses dostal ke Městu Dětí. Vstup!

Dungeon

Zahrady dungeonu (Dungeon Gardens)

Pohybuješ se touto horní částí podzemních zahrad skutečně bez problémů. Strážci Vashar pro tebe nejsou žádní soupeři: jeden ošklivý pohled a jsou v... (zemi věčných lovišť).

Temní revenanti (Dark Revenants) jsou mnohem nebezpečnější. Jsou to silní bojovníci a k tomu používají magii. Skoncuj to s nimi rychle, použij Puma Strike a jiné triky, které ses naučil od Jonga.

Cesty dolů jsou plné šipek vystřelujících ze země, šípů vylétávajících ze zdí a navíc je tu jeden oheň šlehající drak. Jsou sice méně nebezpeční než Dark Revenant, ale otravují stejně.

Probojuj si cestu dolů do dungeonu. Teleport poblíž vstupu tě dostane zpátky do pevnosti. Jsi-li dobře zásoben lektvary, vydej se dolů.

Jakmile se dostaneš dolů, najdeš cestu do středu ostrova. Následuj ji za zamčenými branami. Duchové, Dark Reavers a také bílý drak ti brání před navrácením se k svítícímu červenému kruhu. Vkroč na něj.

Dostal ses na ostrov se třemi zářícími kruhy. Jeden tě dovede zpátky, odkud jsi přišel. Jeden vede na malý ostrov s páčkou; přehoď ji. Někde se odemkly dveře. Třetí kruh tě dovede na ostrov, kde najdeš truhlu, ve které je klíč.

První chrám

Když se ale vrátíš k zamčeným branám, zjistíš, že klíč nepasuje. Potom si vzpomeneš na páčku. Snad se ty dveře za branami otevřely. Jdi cestou na sever. Tam je, hlídaná Druidem, truhla otevírající brány. Ta se poddá tvé síle a ty budeš moci projít.

Vejdeš do místnosti plné služebníků Dětí. Bez milosti je všechny zabij a dej se cestou na jih. Jakkoli si pomoz a dostaň se na druhou stranu cesty.

Chodba vede severozápadně od středního ostrova. Následuj ji do jiného chrámu. Pomocí klíče vejdi. Musíš projít zamčenými dveřmi, do kterých tvůj klíč nepasuje.

Vejdi do finální místnosti – místnosti plné hrůzných muk, která se ti odmění bohatou odměnou: truhlou, páčkou a teleportačním kruhem. Truhla obsahuje hodnotné věcičky. Kruh tě přenese do malé chodby, kde najdeš truhlu plnou brnění. Páčka odemkne první zamčenou bránu.

Druhý chrám

Jestliže se budeš k bráně vracet jinou cestou, nezapomeň vybrat všechny truhly, které potkáš. Nyní je brána odemčená a ty ji otevři. Za branou je Druid, hlídající další truhlu. Poraž ho a vyber truhlu: uvnitř najdeš další klíč! Navrať se k zamčeným dveřím v prvním chrámu a tím klíčem si odemkni. Jsi uvnitř! Odsud projdi portálem do Města Dětí.

Město Dětí (City of the Children)

Konečně jsi se dostal do Města Dětí. Ale tohle není tvůj konečný cíl. Děti něco chystají a ty musíš přijít na to, co to je.

Zvláštní je, že se můžeš volně pohybovat po okolí a hovořit s obyvateli. Někteří se zdají, jako by zapomněli účel tvé cesty sem. Projdi se městem a zastav se u každých dveří – Dům hrůzy, Kuchyně, Bojová místnost a Pokladnice. V některých místnostech s místními pohovoř; v jiných je rovnou zab.

V kněžské čtvrti potkáš Waneta, skutečného léčícího kněze. Wanet ti řekne, že se k Dětem přidal jenom proto, aby našel způsob, jak je zničit. Moc mu nevěříš, ale necháš ho žít.

Dokonči průzkum všech místností a přesuň se na jih mnoha větrnými chodbami. Děti a jejich přívrženci se tě budou snažit zastavit a ty objevíš nové vrahy – Stíny. Ti ale pro tebe nejsou žádnou překážkou. Tvá síla roste tím víc, čím se dostáváš hlouběji do Dětského doupěte.

Sbírání nového příslušenství

Pohybuješ se řadou míst s teleportačními kruhy. Jeden tě vezme na malý výlet – ten se ti bude líbit! Získáš nový meč Flamberge, ten nejsilnější, jaký můžeš vůbec najít. Teď jsi dobře vyzbrojen. V podstatě počet kusů tvého kouzelného brnění a věcí úspěšně roste. Vyber si, co budeš nejvíce a nejraději používat. Pokračuj ke zbývajícím teleportačním kruhům. Konečně, chodba tě dovede k východovým dveřím.

Podzemní pyramida

Následuj chodby a místnosti před tebou. Na severu, na konci první velké místnosti, projdi branou. Tady se potkáš s Dark Revenanty a nějakými dobrými nepřáteli. Taky potkáš dva nové nepřátele – Dark Ogroks a Dorogars.

Dark Ogroks jsou mnohem složitějšími nepřáteli než obyčejní Ogroks, které jsi potkal. Určitě s nimi nebojuj holýma rukama! Dorogars používají svou obouruční sekeru se smrtící přesností a jsou velmi dobří v bránění. Blesky a Firebally se ukázaly být nejlepší zbraní proti těmto nepřátelům.

Po cestě najdeš truhlu nebo dvě. Jedna obsahuje cosi zvané Klíč Wyrmm. Vypadá to, jako že by to mohlo pasovat do zámku v pevnosti. Vezmi ho a použij, až se tam zase dostaneš.

Probojovávání se

Konečně jsi se dostal k základům velké pyramidy. Jak budeš stoupat, zjistíš, že si každý další krok musíš tvrdě vybojovat. Tohle místo je dost těžce střeženo. Copak je asi na špičce?

Tvá námaha byla odměněna. Truhly, které najdeš skoro na každém schodišti, obsahují zlato, lektvary a další užitečné věci. Nahoře zjistíš, co Děti stráží – teleportační kruh k Sabuovi, hlavnímu knězi.

Pronásledování Sabua

Objevíš se ve velké místnosti. U schodiště stojí strážci Dětí. Vypořádej se s nimi a pokračuj po schodech nahoru. Nahoře najdeš truhlu s Měděným Klíčem, který odemyká jediné dveře v dolní místnosti.

Jak se dáš chodbou za dveřmi, dostaneš se až k portálu, který není zamčen. Sabu, hlavní kněz Dětí, čeká v místnosti za portálem. Není rád, že tě vidí, ale bojovat s tebou nebude. Potom, co se ti vysměje, teleportuje se pryč: musíš ho zničit.

Opusť místnost a přejdi k nezamčeným dveřím na severu. Místnost za nimi obsahuje několik bazénků. Samozřejmě jsou tam také nějací nepřátelé. Noví protivníci – Arcanisti – dokáží sesílat velmi mocná kouzla. Zabij je rychle nebo budeš riskovat paralýzu.

Odhalení

Uslyšíš Sabua za dveřmi. Měl dobrý nápad zamknout za sebou dveře. Tvá jediná možnost – projít jedinými nezamčenými dveřmi. Projdi velkou chodbou kolem nejostřejších chlapíků na světě, Dark Ogroks (teď už mrtvých), a skrz věznici. Dále projdi dveřmi vedoucími na západ.

Vstoupil jsi do pohřební místnosti. Duch si tě spletl s králem a obvinil tě z hroznych činů. Ale zároveň ti chce pomoct. Ukáže ti truhlu, která obsahuje amulet se silnými Sabuovými kouzly. Truhla a další truhly okolo mají spoustu užitečných věcí, třeba zaříkávací formule pro kouzla sedmého stupně a klíč ke dveřím, kterými Sabu utekl. Pohni kostrou.

Ten Podvodný Kněz

V místnosti za těmi zamčenými dveřmi na tebe čeká Sabu. Po zmáčknutí páčky, která osvobodila několik příšer, se zase odteleportoval. Nemáš na výběr: zabij příšery a následuj kněze.

Jakmile znovu dostihneš Saba, bude se tě snažit mocnou střelou proměnit v prach (v páru). Tvůj nový amulet ti pomůže a ten mizerný kněz znovu zmizí.

Probij si cestu dolů do chodby. Je tu Sabu se svými strážci – mocnými golemy. Ale s tvým Ninja To a kouzly to pro tebe nejsou žádní protivníci. Nakonec najdeš transportní kruh, který tě přesune na břeh jezera.

Pracovní tábory

Pokračuj po cestě, která vychází z jezera. Kolem tebe se rozprostírá obrovské bludiště. Musíš si najít cestu ven, jestliže chceš skoncovat Sabuův život.

Cesta ven z bludiště vede směrem na jih a na východ, ale najdi si čas a důkladně ho prohledej. Najdeš nepočítaně truhel; jedna ukrývá gotický klíč (Gothic Key), který bude určitě pasovat do truhly ve zbrojnictví.

Samozřejmě budeš při svých cestách po bludišti potkávat silné nepřátele. Mezi novými sluhy Dětí jsou pohřební kněží, silní kouzelníci, kteří na všechny ostatní sesílají ohnivá kouzla.

Sabuovo doupě

Najdi východ z bludiště a vstup na nádvoří podzemního zámku. Znovu najdeš tvé oblíbené truhly a další nepřátele. Pokračuj dolů a na západ, směrem do středu. Vezmi vstupní klíč (Entrance Key) z truhly v zámku dřív, než se potkáš se Sabuem. Budeš ho později ještě potřebovat.

Vstup do místnosti, najdeš Sabua čekajícího na schodech kousek od tebe. Než se stihneš pohnout, zasáhne tě. Má způsob, jak tě zabít, ale raději tě pošle do pracovního tábora. Vyraž proti němu, ale jeho magie tě k němu nepustí.

Zpět ve městě...znovu

Objevil ses poblíž neaktivního transportního kruhu a teleportu do pevnosti. Využij čas a setkej se s Jongem a vyzkoušej gotický klíč na zbrojařskou truhlu. Asi by ses taky měl zásobit ozdravnými a magickými lektvary.

Pracovní tábory

Vrať se do pracovních táborů a prozkoumej je. Jakmile sestoupíš do první chodby, objevíš pár zamčených bran napravo a pár nezamčených bran nalevo. Za nezamčenými branami jsou tři Dark Ogroks – nesporně strážci tábora.

Zpátky na chodbě – dojdi k velké lehce hlídané místnosti. Zotročení Druhgové tady kopou. Nechtějí se pokusit o útěk dokud nebude Sabu mrtvý. Projdi tunelem vedoucím z této místnosti, poraž své nepřátele a nenech se chytit.

Postup dolů do další chodby. Shegra Druhgka na tebe čeká v místnosti. Má pár blbejch nápadů, ale může ti pomoct zabít Sabua. Dá ti otrávenou dýku, která zabije kněze jedinou ranou. Takto ozbrojen, nezapomeň zaplatit Shegrze za její dar.

Probral ses ze zkušenosti s Shegrou, vrať se do chodby a pokračuj dál. Na konci je zamčená brána, ale ty máš přece klíč – Sabu byl nedbalý, když ho nechal takhle volně ležet. To byla jeho poslední chyba.

Zezadu ses připlížil k Sabuovi a zasadil mu jednu rychlou ránu dýkou. Je po něm – zdá se to být příliš jednoduché. Když se Sabu svíjí na zemi, spatříš jeho všudypřítomné strážce a neuvěřitelně mnoho pokladů. Jeho poslední vzdech je pro tebe

rajská hudba. Ujisti se, že je opravdu mrtvý a pak vkroč na teleportační kruh.

Vrať se zpátky do pracovního tábora. Vzpomeň si na slib, který jsi dal Shegrze, dojdi do místnosti, ve které se kope a řekni Druhgům, že Sabu je mrtev. Šťastní otroci ti ukážou cestu ven. Naproti strážní místnosti je teleport k Nahkranothovu brlohu. Je zamčený, ale oni ukradli klíč. Teď můžeš pokračovat v hledání Jhaga, hlavy kultu.

Nahkranothovo doupě

Místo jeho úkrytu je jednoduše nalezitelné. Pokračuj dolů chodbami a zabij všechny nepřátele – jako obvykle. Teleportační kruhy povedou tvé kroky dál.

Vstup do veliké místnosti, kde se setkáš s Jhagou, vůdcem Dětí Změny. Požádals ho, aby ti řekl, kde je Yhagoro. Vysmál se ti do očí. Slíbil jsi mu, že najdeš Andreu a zabiješ Yhagora. To je Jhagova šance, jak tě zabít.

Jhaga je mocný kouzelník, který používá teleport, aby se uchránil před takovými, jako jsi ty, a před Dark Revenanty, kteří pro něj bojují. Nakonec upadne v moc tvých kouzel.

Nahkranoth

Jakmile Jhaga odejde do věčných lovišť, místnost se začne hýbat a ty se teleportuješ pryč. Náhle se objeví Andrea: říká, že sis vedl dobře; to, co ti dřív patřilo, máš zase zpátky. Musíš ji zachránit – Andrea se ztrácí, opouští tě v místnosti s truhlami. Prohledej je, objevíš svitek, který ti prozradí několik silných kouzel a náhrdelník Alpha Gem (the Alpha Gem Necklace), účinný kouzelný talisman. Tvoje jediná cesta ven vede přes most. Překonání ho ti možná zabere trochu času. Přistup ke králi kostlivců, který sedí na trůně. Na straně od něj je truhla, v ní báječné brnění. Před ním leží… nejsi si jistý, co to vlastně je. Přiblížil ses k tomu a lekl se: ta věc žije a ještě tě zasáhla. Ztratils vědomí.

Sardokova Zrada

Probudil ses před Olihootovou jeskyní. Staral se o tebe poustevník. Může ti toho hodně říct o tvé minulosti: musíš se ale nejdříve očistit ze svých hříchů, na tom trvá.

Ale ještě než ses dozvěděl pravdu o Sardokovi, přijel poradce a umlčel toho starce navěky. Sardok ti to nevysvětlí; stačí, že potřebuješ jeho sílu, abys dosáhl Anseraku a porazil Yhagora. Musíš ho ochránit před po celém světě obávaným démonním králem Kraxxusem.

Zpátky ve městě

Vrať se do Misthavenu pro zásoby a porozhlédni se po nových věcech. Obyvatelé jsou ti nyní nakloněni. Jong nabízí jen to nejlepší. Snad jedině ty děláš něco pro to, abys porazil Yhagora.

Vrať se do pevnosti a najdi Sardoka a Lorda Tendricka. Tendrick je ohromen tvou proměnou a zmaten dějem událostí. Ale diví se jen krátce, protože Sardok ho zabije.

Sardok potřebuje zastavit Yhagora. Musíš odejít do Anseraku a jediný Sardok ti může pomoct dostat se tam. Zatni zuby a jdi.

Labyrint

Projdi jedinou chodbou a potom pokračuj nahoru za jasným světlem. To je další cesta do pevnosti, ale není tam nic, proč bys tam musel.

Červený Krystal

Vyběhni po schodech a otevři truhlu se svitkem – dopis od Sardoka, ve kterém ti říká o místě se sedmi krystaly, které otevírají sedm bran. Musíš umístit všechny krystaly, než budeš moci pokračovat do dalšího levelu. Jestliže jen na jeden zapomeneš, budeš se muset vrátit.

Tenhle labyrint je dost rozsáhlý. Veď své kroky převážně na jih a hned vedle sochy lebky objevíš truhlu – alespoň doufáš, že je to socha. Uvnitř leží červený krystal. Nyní pokračuj na sever, najdeš další truhlu, která ukrývá velice mocný berserker meč (Berserker Sword). Chodbou pokračuj dál na sever až do místnosti, kde na zemi září fialový kruh.

Jakmile vstoupíš na kruh, drže červený krystal před sebou, ucítíš, že se deaktivovala první brána. Pokračuj v chůzi, až najdeš bílý portál. Postup do dalšího levelu.

Bílý krystal

Tento level labyrintu je stejný jako ostatní. Procházej chodbami, dokud nenajdeš bílý krystal a místo, kam ho umístit. Kruh najdeš poměrně jednoduše, horší to už bude s krystalem.

Tvá putování ale nejsou zbytečná. Jako vždy najdeš truhly s mnoha užitečnými věcmi. Jedna má obzvlášť něco záhadného – držák od meče (profíci tomu říkají jílec…). Snad, až posbíráš všechny části meče, získáš novou mocnou zbraň.

Trénuj si kouzla, když budeš porážet strážce. Někteří nepřátelé jsou hroziví – například modří draci. Ale tvůj osudový souboj tě teprve čeká.

Dolů mnoha větrnými chodbami, snad už konečně najdeš ten bílý krystal. Vrať se ke kruhu a umísti kámen. Znovu ucítíš, jak se brána otevírá. Brzo bude Yhagoro v tvých rukou. Tvá cesta vede na jih, nahoru po schodech a zeleným teleportem do dalšího levelu.

Zbytek krystalů

Člověče, jde ti to, krystal po krystalu, level za levelem. Chodby se mění, ale tvůj cíl zůstává stejný. Najdi krystal, dones ho na kruh a projdi branou. Jak jdeš dál a dál, potkáváš nové nepřátele – Nemrtvé kouzelníky a Démonní čaroděje. Ale tebe už nemůže nic zastavit.

Po cestě postupně najdeš tři části měče – jílec, hrušku (špunt na konci jílce) a čepel. Zkombinuj z nich Angsaar – silnou (jak jinak) démonickou zbraň.

Yhagorovo doupě

Došels až do posledního levelu a našel fialový krystal. Dosazením na jeho pravé místo se otevřela poslední brána. Konečně je tvá cesta k Yhagorovi čistá. Projdi deaktivovanými bariérami do Yhagorova doupěte. Nakonec se tedy schyluje k závěrečné bitvě!

Projdi teleportem, dojdeš k nedokončené chodbě. Když seskočíš dolů, objeví jiný, známější teleport, jeden z těch, které tě přenesou do pevnosti. Nepotřebuješ navštívit Misthaven, protože ses dobře zásoboval na bitvu, která brzo přijde.

Dojdi až k velkým schodům, dovedou tě do rozlehlé místnosti. Tady na tebe čeká Yhagoro, usazený ve svém trůně. Zdá se býti lehce rozladěn a snad i trochu pobaven, že jsi došel tak daleko, jen abys ho zabil. Ptá se po Nahkranothovi; požaduješ jeho smrt a svobodu pro Andreu. Místo toho se zde uskuteční národní sjezd kouzelníků a bude trvat, dokud nezbude jen jeden vítěz.

Porážka Yhagora

Yhagoro je těžký nepřítel. Je to dost možná ten nejsilnější nepřítel v celé hře. Má silná telekinetická kouzla, se kterými dokáže házet předměty po místnosti neuvěřitelnou silou. Je taky smrtelně nebezpečný v souboji s meči.

Buď chytrý. Používej kouzla typu Ice Bolt a Full Paralysis, aby ses ochránil před jeho útoky a potom ho nič kombinovanými zásahy. Až budeš unaven, ustupuj a braň se Fireballs. Ujisti se, že máš přehršle lektvarů a neustále je používej. Po boji už ti budou na h…(ouby).

Stojíš nad tělem tvého padlého nepřítele. Dokázals to! Teď konečně můžeš osvobodit Andreu a obnovit život, který jsi zničil staletí předtím.

The End.

Michal Jašpr

P.S.: Za pomoc na tomto návodu bych chtěl poděkovat zejména své sestře.

Kouzla:
Sun = Su
Oceán = O
Hvězdy = St
Země = E
Nebe = Sk
Život = L
Duše = So
Měsíc = M

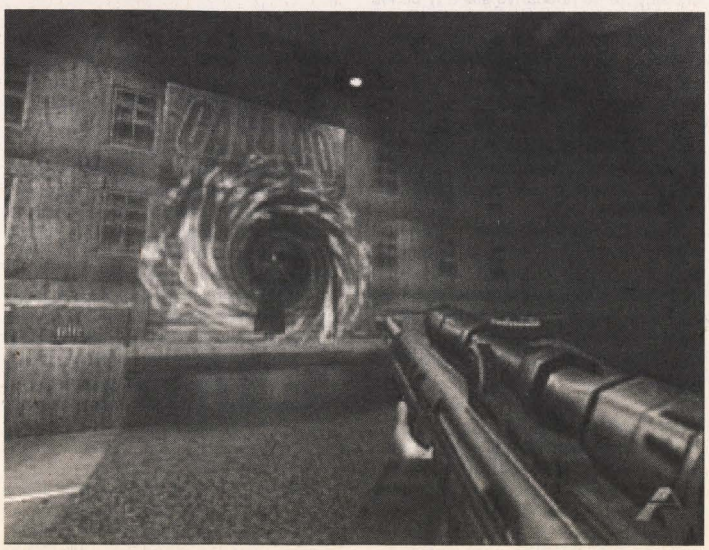
Kombinací předešlých ingrediencí si můžete zakouzlit následující kouzlíčka:
Fist Mastery = L So
Fire Flash = M Sk
Nourish = L
Poison = M
Might = So
Cure Poison = L Sk
Regeneration = L E
Meteor Storm = E Sk
Stoneskin = M E
Physical Paralysis = L M So
Swift Strike = O M
Quicksand = E Sk
Anti-Magic = St Sk
Dexterity = So St
Tornado = E St Sk
Swamp Pit = Sk L E
Speed = So L St
Shadow Fist = St M
Fireball = Su St
Electric Bolt = Su Sk
Charm = St Su

BLOOD 2

KOMPLETNÍ NÁVOD

Vítám všechny pařany u návodu k trochu starší, ale poctivé krvavé střílečce.

V základním menu " Chosen" si můžete vybrat celkem ze čtyř postav, za které se vůbec nemusíte stydět. Mají pouze trochu odlišné charakteristiky. Zásadní odlišení zde však není (drobná změna v koncovce a na tu vás včas upozorním). Myslím, že nejvhodnější postavou je Caleb a já jdu do toho s ním...



Chapter 1

Cabalco Transit System

Hned v úvodním intru spatříte svoji nebojácnou tvář, se kterou odradíte zcela určitě všechny protivníky od souboje. Začínáte tedy v rozjetém vagónu metra. Postupujete stále vpřed do předních vagónů. Cestou seberete druhou bouchačku. Na konci vlaku uvidíte soupravu před vámi. Dojde ke srážce a průchodu do druhé úrovně. Nebojte se, přituhne. Netrpělivým pařanům doporučuji převolit obtížnost na tužší hned na začátku hry.

Pickman St. Station

Z nástupního perónu metra se po eskalátorech vydejte vzhůru. Shlédněte intro. Potom zabočte vpravo. Vstupte do místnosti a zastřelte chlápka nad vámi. Dřív, než vyjdete po schodech, můžete si v místnosti po levé ruce (je to jakási střelnice) zotročit UZI. Vyjdete po schodech a zase seběhnete. Dojdete na plácek s vodním kanálem. Proplavete na druhou stranu a projdete po schodech kolem blikajícího neonu "Motel Hello". Na další podestě u dvou popelnic vyskočte na bednu s vyvaleným víkem. Z ní na zeď před vámi a ještě dál. Teď přeskočte plot na druhou stranu do uličky. Vylezte po soustavě žebříků a z horní podesty přeskočte na bednu za plotem pod vámi. U zadního stromu přeskočte z bedny kovový plot a potom ještě jeden a dostanete se dál.

Lafayette Museum of Antiquities

Uličkou prošel Caleb kolem zamčených dveří a dále kolem popelnic. Vzadu v uličce vylezl po žebříku na plošinu. Odstřelil potrubní vedení ve zdi a šachtou vzduchotechniky se přesunul na střechu. Rozstřelil hned první skleněný světlík a skočil do chodby. Vyšel po schodech do místnosti, kde se za ním záhy zablokovaly dveře laserovým plotem. Cestou si do páru přibral druhou UZI. V místnosti zabočil do další chodby vlevo a došel až do místnosti s červenou dlažbou. Po dvojím schodišti postoupil dál a došel až ke dvoukřídlým dveřím. Vstoupil do zeleně osvětlené místnosti

a hned pod schody skolil dva fulpasy. Pod schody zabočil vpravo a prošel kolem sloupu "North Wing" k dalšímu krátkému intru. Ale hned znovu do akce. Vlevo na zdi zamáčkl Caleb červené tlačítko se dvěma šipkami a kostra jakéhosi minotaura v ohrádce zaskučela no a do toho, co po ní zbylo, do toho se skočilo. V podzemí při přestřelce moc neodřete žlutý gruzovíček. Kolem sloupoví zabočte vpravo a nad schody si otevřete dveře. Pokud uslyšíte syčivý zvuk, není to nic jiného, než že jste ji koupili světlicí. V místnosti potom s podstavce seberte další zbraň a zabočte vlevo po schodech. Následuje odpočinkové intro. V chodbě u dvou vojáků rozstřelil Caleb nástěnný minimax a dírou ve zdi prošel do další mise.

Condemned Tenement

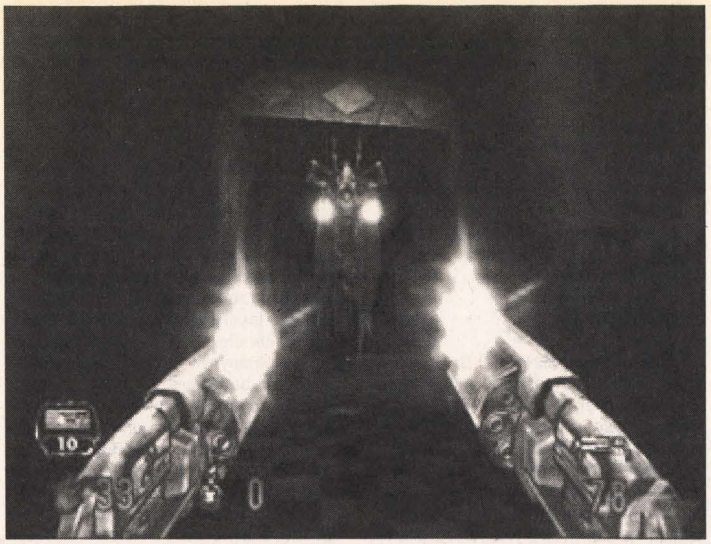
Předpokládám, že uřvaného civilistu v místnosti ochráníte před útočným zombíkem. Seběhněte po dřevěném schodišti a za dvojitými dveřmi je uzavřená chodba s dírami v podlaze. Zde se vám prvně teleportuje potvora. Zadní dírou v podlaze skočte do podzemního kanálu a chvíli se broďte v neurčité hmotě. Dávejte si pouze majzla na plovoucí potvory, které se vám v nestřeženém okamžiku vetřeleckým způsobem přisají na vaši kušnu a pak následuje poslední "loading". Dají se shodit navoleným tlačítkem pro open, ale není to ono. Raději tyto "mlaskálky" vykoste. Projděte kolem zombíků nad vámi přes dvojité dveře do chodby. Vzadu nastupte do výtahu a uvidíte si na zaprášený klobouk.

Steam Tunnels

Vydejte se hned do dveří vpravo a u zombíků na rampě přehoďte páku. Civilistu u hořícího sudu mohl Caleb samozřejmě ušetřit, ale když z nich vypadne dobírácké srdíčko! Seběhněte po schodech. Všude se vyhýbejte páře. V chodbě u dvou beden zaběhněte vlevo, pára je nyní mimo provoz. Sestoupíte až do místnosti s visutými kovovými lávkami. Projdete po nich až k nápisu "Sewer Access". Projdete do skladu s potrubím a ze dveří odstraníte prkna. V další místnosti proskočíte dírou ve zdi do místnosti nad sebou, regál nejdříve rozstřelte. Dojdete až do přístupové místnosti k ventilům. Po kovovém roštu mezi potrubím projdete do místnosti a plošinami k ventilům 1-3. Výtahem 1 sjedete do podzemí a po zavěšených kovových lávkách obejdete nejprve dva válce a vypnete dva ventily 1 a 3. Po žebříku vylezte o patro výš a stejným způsobem vypnete ventil 2. S plošinou vyjedete nahoru a vrátíte se po kovovém roštu mezi potrubím do místnosti s parním fukarem. Vyřaďte ho z provozu pomocí páky v zadní části a uvolníte dveře vedle do místnosti. Zde přeběhnete mezi vyřazenými fukary po zavěšené kovové lávce do protějších dveří. S plošinou s označením ventilu 4 sjeďte dolů. V místnosti se třemi fukary páry skočte do vany vlevo a v její zadní části vyšplhejte po žebříku na protější podestu. Zde s pomocí tří pák fukary vypněte. Po schodišti vyjdete na známém místě a znovu projdete kolem plivajících potvor a pod potrubím vlevo kolem zombíků do místnosti s vraty s nápisem CDM.

Center for Disease Management

Zkušení pařani okusili tuto misi kdysi v demu. Ale pěkně po pořádku. Až vyjdete z výtahových dveří, všimněte si dopravního pásu vpravo, po kterém později také půjdeme. Nyní však Caleb zabočil do lítaček za protější zdí. Prošel místností se dvěma skafandry do dalších lítaček. Potom zabočil vpravo až do laboratoře. Chodbou vpravo doběhl až do místnosti, odkud za sklem viděl vanu s kyselinou. Vydal se do dalších lítaček. V místnosti s počítači (asi ještě 486) zabil vzadu vědce a na panelu zastavil otáčející se šrotovací lopatky v tunelu s pásovým dopravníkem. Nyní přijde na řadu slíbená cesta. Tunelem po dopravním pásu na začátku úrovně se koneč-



ně dostanete do místnosti s kyselinou a z ní kolem potrubí projdete úzkou chodbou k žebříku. Nahoře přes lítačky prošel Caleb na ochoz, odkud koukal na začátek úrovně. Chodbou pokračoval dál. Prošel kolem modře osvětlené místnosti, kde byl zatím zablokován vchod do další sekce. Prošel tedy až do chodby PC2. Vyběhl po malém schodišti a u vyplašeného vědce vložil svou dlaň na kódovací sloup. Odblokovanými dveřmi vstoupil dál až do místnosti s dalším vyjukaným expertem. Zde, v PC centru, sebral modrou kódovací kartu. V modře osvětlené místnosti odblokoval laserovou ochranu. Počkal si na pojízdnou plošinu a nechal se vynést až na konec chodby. U vozíku s mrtvolkou vystoupil. Zase vyplašený vědec a zase lítačky. Za nimi nejprve zabočil vlevo a v místnosti na jejím konci sebral žlutý klíč. V další místnosti na protější straně chodby sebral opět modrou přístupovou kartu. Vyšel ven a hned otevřel výtahové dveře vpravo. Cvak – a už jede vzhůru!

Movin' On Up

V intru vystoupáte skoro až k nebesům. V chodbě odpalte strojky s občerstvením, ovšem z bezpečné vzdálenosti, většinou skrývají dost dobíráků. Projděte přes rolovací dveře dál. Hele – ostřelovačka! Uvidíte sami. Až se otevřou dveře na nástupní rampu ke vznášedlu, neváhejte a vstupte.

Cas Revenant

Vznášedlo nevznášedlo, otravy stejně musíte kosit. Stejně potřebujete zastřílet ostřelovačku. Projděte až po druhém nástupišti do dveří vpravo. V místnosti sestoupíte po žebříku a projdete skrz odšupovací dveře po dalším nástupišti do dalších dveří. Hezký výhled. Přes místnost s bednami se dostanete na vedlejší nástupiště a račte vstoupit! Na počítači odkódujte zablokované dveře a po protějším žebříku šup nahoru na další nástupiště a do dveří.

Cas Revenant (Interior)

Propojovací chodbou dojdete až na křižovatku. Vydáte se doleva a sestoupíte po žebříku. Zde rozstřelte obě mřížky u podlahy. Jednou z nich se dostanete do pumovnice, kde hned zaktivujte klávesnici počítače. Druhou mřížkou, teď tu zrovna jsem, se dostanete do místnosti s poháněcí vrtulí. Vylezte po žebříku a spatříte hřídel vrtule. Další žebřík a po chvíli jste v místnosti se třemi podlouhlými okny. Dveřmi vpravo se dostanete až na žebřík a po něm do místnosti, kde s pomocí computeru odblokujete dveře s červeným neonovým lemováním. Když projdete dál, ocitnete se znovu na začátku úrovně. Sestupte proto po schodech naproti třem oknům. První chodba a za ní hned druhá. Na jejím úplném konci je červené ochranné laserové pole. Zabočte do svislé šachty s nápisem "Bomb Bay" a ocitnete se opět na spojovacím mostě v pumovnici. Zaktivujte druhý počítač a skrze rozbitou mříž za ním se dostanete do propojovací chodby. Vystoupejte po dlouhém žebříku červeně osvětlenou svislou šachtou až na známé místo. Druhá chodba vpravo je nyní volná. Dojděte až k laserovému poli s nápisem "Bridge" a zabočte vpravo do chodby s nápisem "Galley". Vstupte do jídelny a vzadu v kuchyni odpalte na stěně hasící přístroj. Vstupte a v jednom zákoutí odkódujte počítač. Uvolněným východem nyní projděte zpět na křižovatku s nápisem "Bridge". Ochranné pole je pryč a výtahová plošina vás nyní přesune do velitelského centra. Po šikmém roštu sejděte dolů a přes dvoje dveře se dostanete k malým dřevěným dvířkům u podlahy. V malé místnosti za nimi najdete červený destrukční spínač. Zaktivujte ho a rychle pryč! Abyste však mohli vznášedlo skokem z otvoru pumovnice bezpečně opustit, musíte najít padák. Ten se nachází v pumovnici v chodbě za odblokovaným laserovým zařízením velkého podélného otvoru. Do pumovnice se nejlépe dostanete přes známou cestu "Bomb Bay". Nasaďte si padák a ať už jste venku!

Hard Hat Area

Přistání na střeše bylo měkké. Caleb odrovnal zombíky a přes zřejmě připravenou bednu přeskočil kovový plot. Došel až k rozbité střeše a seskočil z ní přes šikmý trám dolů na nevzhledný dvorek. Následně se přesunul do kanálu. Zase ti přícuckáři! Proplavete dál a vylezete ven. Možná vám toto místo bude již povědomé. Kolem motelu "Hello" projděte po schodech. Z vyvalené bedny s jedním civilem postupně přeskákejte až za plot. Seběhněte po šikmé lávce, vylezte na známou plošinu a přeskočte přes další plot. Prostředí stejné, potvory jiné. Projděte po šikmé rampě mezi domy a u dvou popelnic zahněte vpravo. Přes připravenou bednu se potom dostanete dál. Další dvě bedny rozstřelte a vstupte do jeskynní chodby. Dojdete až do místnosti, kde přeskočíte po obvodovém rozbitém schodišti do další úrovně.

The Cathedral

Úvodní plac před katedrálou nejprve Caleb důkladně vyčistil. Protějšími dveřmi vstoupil dovnitř a dalšími až do útrob katedrály. Nový druh protivníků chce novou techniku boje. Zabočil do malých dveří vlevo a potom hned vpravo. V místnosti sebral z truhly klíč a vrátil se do hlavní místnosti katedrály. Protějšími dveřmi a doprava se dostal až na točité schodiště. Dírou ve zdi potom skočil dolů a prolezl protějším otvorem. Zde sebral další klíč. Po soustavě šikmých prken a vyčnívajícího zdiva vyskákal potom až do dalšího otvoru k točitému schodišti. Vystoupal ještě výš a otevřel dvířka. Nebylo nic snazšího, než přeskákat kamenné lavice. Potom následovaly dvoje dveře a otvorem ve zdi hurá ven na podestu. Po římse přelezl Caleb doleva a po šikmém trámu slezl na římsu naproti. Z ní pak přeskočil na další a prošel pod poutačem hotelu "Coral Essex". Zde opět přeskočil na římsu naproti a potom ještě raz. Prošel pod modrým poutačem s nápisem "hotel". Zde ještě jednou přeskočil a u šikmého kvádru se přesunul na kropenatou střechu. U římsy naproti sobě nyní uviděl otvor ve zdi, kterým vstoupil na točité schodiště. Dalším otvorem vlezl do místnosti, kde si musel poradit s prvním bossem. A pak, že to nejde.

Chapter 2

Cabalco Transit System 2

Projděte jednotlivé vagóny jako poprvé.

Cabal Safehouse

Vystoupejte po šikmém trámu ke stropu a rozbijte sklo. Vylezte na střechu vagónu a dole pod sebou postřílejte pavouky. Mimochodem, chovají se stejně jako přícuckové potvory. Seskočte na koleje a projděte skrze rozbitou zeď. Na stanici metra vylezte na peron a vystoupejte po schodech. Přes dvoukřídlé dveře vyjděte na ulici. Vejděte do dveří nad schody. V zádveří použijte domácí telefon a ženský hlas vás vpustí dál. Vyjděte po schodech do chodby a zabočte do místnosti s automatem na colu. Zde zahněte vpravo. Projděte rovnou chodbou a na konci odbočte na schodiště a otevřete rozbité dveře. Potom přeskočte díru v podlaze a projděte dál kolem oběšence. Na konci chodby otevřete dveře a vystoupíte po několikaramenném schodišti, abyste shlédli intro.

Vrátíte se až na ulici, projdete kolem domácího telefonu, seběhnete po schodech a zabočíte vpravo do protisměru. Projdete uličkou kolem civila a přes další dveře vstoupíte do místnosti s bednami. U žárovky visící od stropu vstupte do kovových dveří. Potom v místnosti přeskočte kanál se zelenou tekutinou a zabočte do výklenku vlevo. Na konci chodby skočte do vertikální šachty. Na konci místnosti s kanálem uprostřed odšoupněte dveře vpravo. Projdete podzemní chodbou dál kolem potrubí. Na jejím konci zastřelíte tři zombíky a jste u konce mise.

Sewage Treatment Plant

Caleb vyběhl po schodech a u havarované výtahové plošiny zabočil do dveří vpravo. Zastřelil vojáka na lávce a skočil dolů do vody. Na konci chodby vylezl z plácku po žebříku a prošel do protějšího výklenku. Postřílel pavoučky a na konci chodby vyjel na plošině nahoru. Prošel po první kovové lávce nad větrákem. Z boku do něj nyní praží nepřátelé. Nutno vyčistit. Následuje další výtah a druhá kovová lávka, pár nepřátel a průchod po žebříku hore.

Cabalco Meat Packing Plant

Z plácku s bednami pokračujte rovně. Následně pod potrubím zabočte vlevo a dojdete až k navršeným bednám. Projdete mezi nimi (pozor na pavoučky) a zezadu po jedné šikmé z nich vyskáčete na nejvyšší šikmou bednu a z ní přeskočíte na bednu pod vámi. Potom už se celkem snadno přesunete na parovodní potrubí u zdi. Pozor však! Zase tak těsně u zdi není! Po potrubí jděte doprava a skočte do vedlejší sekce s bednami. Dojdete až na nádvoří se dvěma zaparkovanými žlutými nákladáčky. Na rampě odsunete plechové dveře. Vydáte se chodbou vlevo, až k dalším plechovým vrátkům. Proběhněte rovně do zelené chodby a vstoupíte do "Meat Room". Výtahová plošina dole pod rampou vás vyveze k páce, kterou přehodíte. Vlevo se přikrčte na pohyblivý pás a projeďte do další místnosti. Po schodech vystoupíte nahoru a přeběhnete po kovové lávce až do místnosti s míchající se krvavou lázní a dál přes chodbu s bednami až do další místnosti, kde po plošině sjedete dolů. Pokud máte dost životů, skočte na pohyblivý pás a do tunelu s vysokou teplotou. Dostanete se tak nejrychlejší cestou do místnosti, kam záhy vrazí cisterna. Otevřenými vraty už jenom projdete do dalšího levelu.

Horlock's Station

Seběhněte na plácek pod most s podzemkou. U zdi přes navršené bedny skočte na most, vyčíhněte si interval vlaku a rychle přeběhněte vlevo do osvětleného výklenku. Sestoupejte níž a pod schodištěm se skrčte do díry u podlahy. Prolezte do další chodby a mimochodem, naleznete zde i známou panenku voodoo (neplést s grafickým akcelerátorem). Na konci chodby vylezte po schodech a u žlutozelených dveří rozbijte okno vpravo. Proskočte do místnosti a vzadu v chodbě vstoupíte do posledních dveří vlevo. Další rozbité okno vám potom uvolní cestu na balkon. Slezte po žebříku a projděte až do kuchyně. Cesta dál zde vede přes rozstřelenou troubu (respektive přes díru po provedené detonaci). Projdete do obrovské haly. V podloubí pod jezdícími schody se nalézá zatím zavřený vstup do "Blue Line". Vyjděte po schodech nad vámi a zabočte do chodby vlevo. Dojdete až na podestu s nápojovými automaty a z ní chodbou ke dvěma dvoukřídlým dveřím. Na peróně to trochu vyčistíte, ať nemáte v další misi špinavou práci hned na začátku, a zmizíte v pravém tunelu.

Love Canal

Čistce na začátku mise se Caleb stejně nevyhnul. Pak skočil z mostu a uličkou mezi domy prošel na plac s umělou vodní nádrží. Skočil do ní a potrubím proplaval na druhou stranu. V dalším bazénu rozstřelil pod vodou mříž a podvodním tunelem proplaval až do místnosti, kde nejprve pomocí spínače otevřel mříž pod vodou, aby se následně nechal vodopádem vynést do místnosti se dvěma zombíky. Ve velínu cvakl na ovládací panel a vešel do větších dveří naproti. Prošel chodbou se soustavou "sprch" a v další místnosti vylezl na rampu. Obluda z chodby mu nyní sama uvolnila cestu dál. Na rozcestí s kanálem uprostřed chodby se vydal vlevo. Zde si dávejte jenom pozor na zákeřně se zjevující obludy. Caleb prošel až do malé místnosti s černým vodopádem uprostřed. Prošel do dalších dveří a došel až do tmavé místnosti, kde se vyhnul maskovaným otvorům v podlaze. Na konci vyběhl pár schůdků a po rampě a žebříku došel až na protější zavěšený ochoz. Znovu došel až k černému vodopádu. Po kovové lávce tentokrát skrze něj prošel. Přeběhl přes soustavu dalších kovových lávek do místnosti se schodištěm, které se nacházelo po jejím obvodu. Nahoře se potom spojovací chodbou dostal až k umělému vodnímu kanálu. Vběhl do sekce B16 a hned pokračoval po schodech o patro níž. Z rampy skočil do lodi a vzadu u počítačů ji uvedl do pohybu. Za lodí se záhy zvedne první norná stěna. Caleb vyskočí z lodi, doběhne k ovládacímu panelu s pákami v sekci B16 a hned znovu nastoupí na loď. Uvede ji do pohybu a opět po zvednutí druhé norné stěny vyběhne z lodi ven k ovládacímu pultu v sekci B16. Potom následuje přesun po střeše bárky na druhou stranu a průchod do haly. Seběhl po schodech a zastřelil krom jiného také pár škrtících ručiček. Modře okachlíkovanou chodbou prošel až na perón, odkud hned přeskočil na protější nástupiště.

Cabalco Transit System 3

Není to třetí epizoda, ale v pořadí již třetí průchod vlakem. Na jeho konci musíte přeskočit na protější soupravu, tak se tužte. V dalším vlaku opět postoupíte až dopředu.

Horlock's Station

Vyjděte ven ze stanice metra do temné katedrály. Zabočte vpravo. Dojdete až na podestu, kde se zjeví dva ohňoví vrhači. V této lokaci se už určitě budete orientovat, protože jste tu již byli. Takže buď oživte paměť nebo nalistujte kousek zpět. Seběhněte ke vchodu "Blue Line" (tentokrát je už otevřený). Seběhněte až úplně dolů a zmizte v tunelu metra.

The Underground

V jeskyni na konci chodby zabočte vlevo. Projděte přes pavučinu a vpravo kolem tří zombíků přes šikmý sloup a další pavučinu. Nyní tunelem doprava a po schodech rovněž doprava. Přebrodíte louži a vyskočíte na zeď, kde se zjevila potvora. Odtud bezpečně postřílíte pračičky. Seskočíte a proběhnete pavoučí slují. Vlevo se jedním podlouhlým otvorem dopravíte na podestu se zbrojním arzenálem pod vámi a mezi sloupovím se utkáte s druhým bossem.

Chapter 3

Frank Cotton Memorial Bridge

Na konci zataraseného tunelu vešel Caleb do dveří a chodbou prošel ven. Před ním se záhy zdvihl most a znemožnil mu tak průchod do dalšího levelu. Vešel do dveří po své pravici a v místnosti sestoupil po žebříku. Došel až do místnosti s bednami. Vyskočil z nich na žebřík a vyšplhal do strážní věže. Pomocí ovládacího pultu otevřel dole v místnosti vstup do dalšího podzemí. Prošel dvě místnosti s vodou a zabočil do místnosti se žlutým sloupem uprostřed. Ustřelil mřížku kolem něj u stropu a po žebříku vzadu vylezl vzhůru. Prošel místností s dalšími bednami a na konci chodby rozrazil dvoukřídlé dveře. V místnosti na ochozu naproti sobě na ovládacím panelu spustil padací most. Potom přeběhl malou lávku a svislou šachtou na konci chodby vyšplhal do ulic. Šel pořád vpřed a kosil a kosil, včetně ostřelovače vlevo na střeše. Došel až k basketbalovému hřišti, kde musel ještě zdolat známého bosse. Na rampě potom otevřel dveře a vstoupil. V rohu místnosti sestoupil po schodech a ocitl se na malém dvorku za ohradou. Protějšími dveřmi se dostal k žebříku, vylezl po něm a skočil do chodby na známé místo. Jasnou cestou došel k mostu a přešel po něm.

Security Check Point

Kolem závory seběhněte do podzemních garáží a na křižovatce dvou cest si zvolte jednu z nich. Vzadu nastupte do úrovně 1A. Výtahem sjedete dolů do chodby. Uvítá vás plakát na zdi s vykuleným chlapíkem. V chodbě odbočte hned do dveří vpravo (aktivujete je hned vedle) a v místnosti u ovládacích panelů pod schody zaktivujete vchod do další sekce. Vrátíte se a na další křižovatce se vydáte vpravo do výtahu. Vyjedete do přízemní kontrolní věže. Vylezte po žebříku a přejděte do přízemí protější kontrolní věže. Ze stolu seberte modrou přístupovou kartu a vraťte se zpět k výtahu. Sjeďte dolů a odbočte v chodbě za sklem doprava. Další křižovatka. Kam byste teď mysleli? Doleva? Jo, houby! Doprava! Projdete podél dvojice červených trubek a před vámi se nyní objeví průchod chráněný laserovým polem.

Odblokujte dveře vpravo a na konci chodby zahněte vlevo. Odblokujte další dveře vlevo a vejděte do místnosti, kde se nachází střelnice. Vzadu po bednách vyskákejte o patro výš a projděte až k ústí protější chodby. Z této bezpečné pozice odstřelte protější ovládací panel naproti trojici tlačítek "Armed". Detonace vám odstraní laserové pole dole v chodbě u dvou průchodů. Vydáte se do pravého z nich. V chodbě zaktivujete dveře vlevo a vstoupíte. Nejprve dolů po žebříku a potom kolem zelené louže. Pozor! Ubírá životy! Ještě jedna louže a pak poslední. Po dlouhém žebříku na konci chodby vstoupíte do dalšího intra.

Temple of Poon

V katedrále nejprve eliminujte skoro neviditelného vetřelce. Potom za sebou otevřete velká dvoukřídlá vrata a vstupte do chodby. Vpravo nebo vlevo, ale každopádně na druhou stranu a po schodech dolů a stále doleva. Na konci chodby u dvou květin vyběhněte po schodech a dojděte až na křižovatku chodeb. Odbočte vpravo. Minete červené kolečko, nebojte se, manuálně pracovat nebudete. Přejděte po dřevěné lávce. Až se s vámi propadne, vejděte do místnosti za propojovací chodbou a vyjeďte na plošině nahoru. Dojděte do místnosti s bednami, odstraňte alespoň jednu z nich a už jste zase v chodbě u výtahu.

Cabalco Enterprises

Dveře na konci chodby se vám samy otevřou. Ve velké hale nejprve zlikvidujte tříčlennou hlídku. Přesuňte se vpravo do chodby s květinami a vyjděte po schodech do 2. patra. Vstupte do úzké místnosti za dveřmi a odblokujte ochranné lasery ze dveří v přízemí objektu. Seběhněte po schodech kolem květin a uvolněným vchodem vedle projděte kolem bazénu s čůrajícím chlapečkem (Františkovy lázně to ale nejsou). V další velké hale shlédnete přestřelku mezi vojáky a vetřelcem. Buď je necháte vzájemně se trochu oslabit nebo se zcela nezávisle zapojíte do akce. Mezi pánskými a dámskými záchodky je výtah do dalšího patra. Nejprve ho však musíte zaktivovat a rychle nastoupit. Vstoupíte na modrý koberec a na křižovatce se dáte vlevo. Zlikvidujete bosse a vstoupíte do místnosti s dvoukřídlými červenými dveřmi. Ze stolu seberete klíč. Pokračujte dál chodbou a zdolejte další schody. Dojdete až do místnosti se znakem na podlaze a hurá do chodby naproti. Pod schody je nyní před vámi zatím nepřístupná úroveň. Zaevidujte to! Šup doprava na schody a do dalších dvoukřídlovek. Opět tu je známý boss. Skolte ho a přeběhněte hned do protějších dveří. Seběhněte po schodech a před dalším krátkým schodištěm zahněte doleva do šedivých dveří. Otevřete mříž od výtahu a jeďte.

Power Station

Nechutného pražiče pod sebou Caleb nelítostně odpravil. Po žebříku sestoupil do místnosti a jedněmi dveřmi vstoupil do spojovací chodby. Z ní přes dveře prošel dál až k elektrizující vodní ploše. Po vysunutých hranolech vpravo přeskákal na druhou stranu a na další křižovatce odbočil vpravo i vlevo do sektoru 1. Další propojovací chodba a v místnosti po schůdkách do sektoru 2.V uzavřené chodbě po obvodu odblokoval přístup do sektoru nad schody. Přeběhl po lávce a prošel do sektoru 3. Další přímý úsek lávky zdolal po zábradlí, lávka je zde nalíčena jako pastička. V místnosti s nápisem sektor 4 vyjel výtahovou plošinou na horní ochozy. Odblokoval mříž a pojízdné plošiny a hurá vzhůru!

Cabalco Enterprises

A jsme zase tady. Skočte na plac se znakem a zabočte zase vpravo. Nyní jste již u odblokovaných dveří pod schodištěm. Zaevidovali jste to? Projděte do modře osvětlených dveří a dál do chodby.

Research and Development

Pár krůčků a intro vám hned prozradí, kudy se bude vaše cesta ubírat dál. V modré chodbě odbočte nejprve vpravo. V další místnosti seskočte o úroveň níž a seberte kódovací kartu, se kterou se vraťte do modré chodby a běžte na druhou stranu. Nyní otevřete zablokované dveře. Pokud chcete doplnit maxiživot, odblokujte dveře do skleníku pod vámi (známá deska s otiskem dlaně). Výtahem v rohu místnosti sjeďte o patro níž. V chodbě zabočte doprava a rozstřelte dva sudy. Výtah vám uvolní mříž nad nimi. Vylezte po žebříku do chodby a rozbijte další mříž. Hupsněte dolů a ze stolu seberte modrou kódovací kartu. Uvolníte si dveře a ze sousední místnosti vejdete do chodby. Vydáte se hned dveřmi vpravo. Za nimi na rozcestí odbočíte vlevo a otevřete dveře vlevo do chodby mezi celami a zabočíte vlevo. Za rohem otevřete další dveře. V místnosti proskočíte v první kóji do otvoru v podlaze a projdete až do místnosti s výtahovou plošinou. Mříž nad sebou nejprve samozřejmě rozbijete. Vyjedete nahoru a rázem jste v lokaci z ukázky z intra na začátku levelu. Přeskákejte po otočných břitech do výklenku na druhé straně a vyjeďte o patro výš. Na lávce odblokujte počítač a v otevřeném výklenku po levé ruce seberte modrou kódovací kartu. Vydejte se zpět a ve známé chodbě odbočte vlevo. Projdete kolem dalších laboratoří a na další křižovatce zahnete opět vlevo, kolem blikajícího počítače. Chodba vás dovede do testovací místnosti s novou superzbraní. Vyzkoušejte si ji, ale pro sichr si svou pozici raději nejprve uložte. Ven už potom trefíte sami.

Cabalco Enterprises

Známá lokace. Vyjděte vlevo po schodech a šup do dvoukřídlých dveří a hned do výtahu vlevo za rohem.

Cabalco Offices

Odbočte vlevo a dvoukřídlými dveřmi projděte do chodby. Vyjděte vlevo po schodech o patro výš. Projděte kolem modrého vodopádu a v kanceláři hned za ním rozbijte všechen nábytek. Nepřehlédněte zde důležitý klíč. Seběhněte dolů a dveřmi projděte do chodby s výtahy. Zabočte hned vlevo a na dalším placu svedete přestřelku. Za dělícími stěnami po vaší levé ruce jsou další dveře. Vejděte! Nahoře proveďte důkladnou čistku. V jedné kanceláři u dvou ženských najdete na zemi spínač k tajnému vchodu ve stěně za vámi. Ostatní se již potom nabízí samo.

Cabalco Rooftops

V této misi se jenom utkáte s dalším bosáčkem na střeše. Není co dodat.

Chapter 4

Beyond The Rift

Na plácku nejprve zlikvidujte všechno živé včetně bosse a projděte mezi skalami do jeskyně a hned potom do strašidelného hradu. Záhy se v intru kouzelník promění v obrovského pavouka, se kterým svedete bitvu. Pro Caleba je to však odpočinková záležitost. Až ho skolí, otevře se mu tajný vchod do místnosti, ze které otvorem proskočí do místnosti nad ním. Zde přehodí páku a otevře veliká vrata dole na nádvoří, kde svedl bitvu s pavoukem. Uvolněným vchodem vpravo projde dál. Vlevo vede cesta pro různé dobíráky. Na dalším prostranství chvilku počká, až se nepřátelé mezi sebou pomlátí, a ve vhodný čas zakročí. Překročí most s řečištěm krve a projde malým podloubíčkem přes tři plivající potvory. Na rozcestí zabočí po dvakráte za sebou vpravo a přejde další kamenný most. Pomocí spínače otevře kamennou bránu za ním a jde dál. Na podestě s fialovým osvětlením seběhne po schodech vpravo a běží pořád za nosem. Zahubí chrliče plamenů a u vrat též neviditelného bojovníka. Pokračuje dál až do výklenku vpravo, kde nad schody u dvou zombíků přehodí páku. Zaktivuje s ní otevření velkých dvoukřídlých vrat za zdí pod podestou s fialovým osvětlením.

Battle Of The Chosen

Za vraty vyjdete na nádvoří se třemi vysunutými kobkami. V intru se vám zjeví duchové vašich přátel (toto je ta změna, na kterou jsem vás na začátku hry upozorňoval). Pokud budete hrát za jinou postavu, tato lokace hry odpadne. Přátelé – nepřátelé, musíte do akce. Nejprve rozstřílejte všechny kamenné kříže nad kobkami. Potom následuje krátká inzultace a záhy se vám odkryje vchod do podzemí. Šup k bosáčkovi.

The Ancient One

Jak dostat finálního bosse? Poraďte si. Není to nejtěžší, využijte všech možností svého arzenálu a uvidíte sami.

Epilogue

Jiří Mužík

AGE OF EMPIRES 2

DETAILNÍ POPIS VŠECH JEDNOTEK A NEKOLIK RAD

◆ Prvním cílem po započetí hry by mělo bát shromáždění alespoň 15 peasantů a postavení alespoň 3 housů, abyste v pozdější době neměli problémy s populací.

◆ Poté, co postavíte a vyrobíte onen inkriminovaný počet peasantů, je vhodné stavět první budovy. První by měly být ony domy a další budovou by měl být mlýn (mill), který je vhodný situovat někam na volné prostranství a poblíž keříčků s bobulemi. Vaši peasanti potom nebudou muset chodit daleko pro jídlo a produkce bude rychlejší.

◆ Snažte se co nejdříve přejít do Feudal age.

◆ Čas od času použijte ikonku "Idle villager", která vám označí flákajícího se peasanta.

◆ První surovinou, kterou by jste měli začít těžit je jídlo, jídlo a jídlo. Bez něj to prostě nelze.

◆ Pokud máte přístup k vodě, postavte co nejdříve přístav a několik rybářských bárek, se kterými začnete "těžit" delfíny a jiné ryby.

◆ Z počátku nemá cenu stavět farmy. Ty se vyplatí až po prvním upgradu (horse collar).

◆ Dalším zdrojem potravin budou ovce. Ty stačí objevit a ony se přebarví na vaši barvu. Pokud jsou daleko od města, respektive mlýna, nezapomeňte s nimi přijít do vašeho města, jinak by vám hrozilo nebezpečí jejich krádeže cizím scoutem.

◆ Na začátku si vůbec nic nedělejte z toho, že jste v bodování nejhorší, body se totiž počítají mimo jiné i z explorované krajiny a té má počítač vždy nejvíce. Vy si pro začátek objevte jen okolí vašeho města.

◆ Jakmile budete moci stavět druhý stupeň hradem, opevněte celé město a za hradby nebo přímo do nich postavte věže, do kterých nacpete lučištníky. Nezapomeňte ale na to, že věže nestřílí hned pod sebe, ale pouze od vzdálenosti 2, takže mějte vždy po ruce nějakou tu skupinku lučištníků, kteří budou k dispozici ve městě v případě útoku.

◆ Používejte lesy jako ochranu. Nic lepšího vás chránit nemůže a místo na těžení se vždy najde.

◆ V okolí lesů, ložisek zlata a kamenů postavte těžební stanice, které o mnoho urychlí vaši produkci.

◆ V období Dark age neztrácejte zbytečně čas s těžbou zlata a kamenů, které využijete až v Castle age.

◆ Nikdy neposílejte do boje jen jednu jednotku, protože ani ty nejlepší jednotky nemají proti přesile šanci.

◆ Při útoku používejte předem nadefinované formace. Bitvy jsou tak přehlednější a lépe se ovládají.

◆ Pokud je napaden váš Town hall, nebo k tomu v nejbližších chvílích dojde, zazvoňte na zvon a vesničané si s jeho obranou už nějak poradí.

◆ Pokud máte město poblíž vody na ostrově nebo u něj máte zátoku, dá se využít toho, že pokud je zátoka kratší než 7 polí dá se přes ní postavit brána, kterou budou moci proplouvat vaše lodě. Potom bude váš přístav v bezpečí za hradbami a vy se nebudete moci obávat náhlého útoku z moře.

◆ Při transportu pěchoty mějte vždy po ruce nějakou loď, na kterou byste mohli upoutat pozornost v případě útoku na transport.

◆ Při útoku používejte vždy kombinovanou armádu, protože každá jednotka je zranitelná za pomoci jiné a armáda, která se skládá například jen z jízdy nebo jen z pěchoty, nemá na přežití moc velkou šanci.

Cheaty

Pro ty z vás, kteří si již opravdu nevědí rady nebo v některé z misí zakysli, tu mám několik cheatů.

Během hry aktivujte Chat (klávesa ENTER) a napište některý z níže uvedených cheatů:

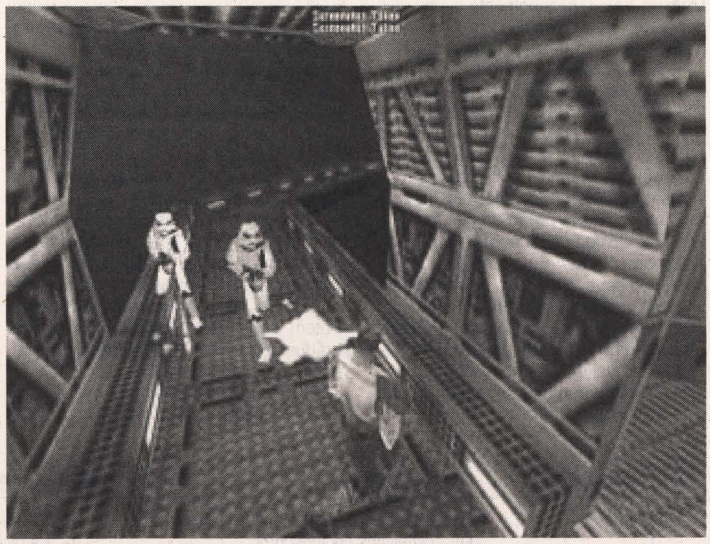
rock on	přidá tisíc kamenů
lumberjack	přidá tisíc dřev
robin hood	přidá tisíc peněz
cheese steak jimmyęs	přidá tisíc jídla
marco	odhalí mapu
polo	vypne fog of war
aegis	rychlá výstavba budov
i r winner	okamžité vítězství

Michal Kratochvíl

pěší jednotky	útok	brnění	život	cena	zvláštní schopnosti	možnosti upgradu	požadavky na výboru	popis
Militia	4	0/0	40	60, 20	nemá	rychlost, dohled, útok, obranu proti střelcům, odolnost proti mnichům, rychlost výroby	Barracks	Základní pěší jednotka; slabá, málo odolná, ale levná a rychle se vyrábí.
Man-at-arms	6	0/0	45	60, 20	bonus na útok proti budovám	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Barrack, upgrade z "Militia", Feudal age	Je druhou jednotkou, kterou budete moci stavět. Opět je levná a velice rychle se vyrábí. Sice je silnější než Militia, ale pouze při útoku. Pokud se brání, snadno a rychle podlehne.
Long swordsman	9	0/0	55	60, 20	bonus na útok proti budovám	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Barrack, upgrade z "Man-at-arms", Castle age	Je poněkud drsnější verzí mužů ve zbrani. Proti pozemním jednotkám již najde uplatnění, proti střelcům nikoliv.
Two-handed swordsman	11	0/0	60	60, 20	bonus na útok proti budovám	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Barrack, upgrade z "Long swordsman", Imperial age	Je jednou z nejlepších pěších jednotek ve hře. Celkem odolný proti lučištníkům.
Champion	13	1/0	70	60, 20	bonus na útok proti budovám	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Barrack, upgrade z "Two-handed swordsman", Imperial age	Finální pěší jednotka. S podporou několika lučištníků a mnichů, kteří je budou léčit, je to ideální úderná skupina. Nevýhodou je bohužel jejich pomalý přesun a výroba.
Spearman	3	0/0	45	35, 20	bonus na útok proti jezdcům a slonům	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Feudal age, Barrack	Velice vhodnou jednotkou na jezdce, snadno ale podlehnou proti lučištníkům nebo pěším jednotkám. Jejich obrovskou výhodou je rychlé vyrábění.
Pikeman	4	0/0	55	35, 25	bonus na útok proti jezdcům a slonům	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Barrack, Castle age, upgrade z "Spearman"	Platí pro něj stejná pravidla jako pro spearmana, akorát vydrží o trochu více.
Berserk	9	0/0	48	65, 25	léčí sám sebe, bonus na útok proti budovám	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Castle age, Castle	Je unikátní jednotkou vikingů a je velice silný proti pozemním jednotkám. Výhodou je i jeho relativně nízká cena a regenerace.
Elite berserk	16	2/0	60	65, 25	léčí sám sebe, bonus na útok proti budovám	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Imperial age, Castle, upgrade z "berserk"	Vylepšená verze Berserka. Díky jeho brnění se ze skupiny těchto jednotek stává ničící nástroj na všechny pozemní jednotky a pomalejší střelecké jednotky.
Huskarl	10	0/4	60	80, 40	bonus na útok proti budovám a lučištníkům	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Castle age, Castle	Je unikátní jednotkou Gótů. Nejlepší zbraní proti lučištníkům, kteří ho prakticky nezraňují. Jakmile ale narazí na pěší nebo jezdecké jednotky, je zle.
Elite huskarl	12	0/6	70	80, 40	bonus na útok proti budovám a lučištníkům	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Imperial age, Castle, upgrade z "huskarl"	Ještě o něco odolnější a ničivější než jeho předchůdce.
Samurai	8	1/0	60	60, 30	bonus na útok proti ostatním unikátním jednotkám, Speed atack	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Castle age, castle	Ideální jednotka proti pozemním jednotkám a jízdě. Velice slabá jednotka proti lučištníkům.
Elite Samurai	12	1/0	80	60, 30	bonus na útok proti ostatním unikátním jednotkám, Speed atack	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Imperial age, castle, upgrade ze "Samurai"	Pouze vylepšená verze samuraje s ještě větší ničící silou.
Teutonic knight	12	5/2	70	85, 40	bonus při útoku na budovy	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Castle age, castle	Jedna z nejlepších jednotek. Velice silný rytíř, který toho mnoho vydrží. Jeho jedinou nevýhodou je pomalý útok.
Elite Teutonic knight	17	10/2	100	85, 40	bonus při útoku na budovy	rychlost, dohled, útok, obrana, rychlost výroby a odolnost proti mnichům	Imperial age, castle, upgrade z "Teutonic knight"	Totální ničící stroj, který odstraní z cesty skoro cokoliv a kohokoliv. Je prakticky nezranitelný od obyčejných jednotek, ohrožují ho jen katapulty a samurajové.

JEDI KNIGHT
STAR WARS - DARK FORCES II
KOMPLETNÍ NÁVOD

Jedi Knight je dle mého soudu poctivá střílečka ze série Star Wars a neměla by chybět ve sbírce žádného pařana tohoto žánru. Hra plně využívá možnosti pohybu myši a mezi jednotlivými koly jsou vydařené videosekvence. Pokud v jednotlivých epizodách najdete všechny tajné lokace, obdržíte hvězdičky, které použijete vždy na začátku dalšího kola k vylepšení svých schopností. Hvězdičky v pozdějších kolech přibývají automaticky, ovšem velmi štědře. Použití k volbě jejich předností záleží na vkusu každého hráče. Tajnými lokacemi se v návodu zabývat nebudu, nechci se dotknout pařanské cti některého z hráčů. Zhruba v polovině hry si může pařan vybrat, jestli chce hrát na straně dobra nebo nastoupí na temné straně síly. Já volím samozřejmě kladáky. To by bylo na úvod asi tak vše a jdeme na věc.



Než se pustíte do pařby, shlédněte skvělé intro, v této hře o ně není opravdu vůbec žádná nouze.

1. Double - Cross On Nar Shaddaa

Z výchozí místnosti projděte chodbou doprava a zkoste dva vepříky. Sbírejte pečlivě všechny dostupné náboje, každý z nich bude mít cenu zlata. Projděte chodbou po šikmínách a zahněte hned do protisměru. U větráku zabočte vlevo a s pomocí kódovací desky otevřete vrata. Civily ve hře nelikvidujte, vůbec nic tím nezískáte. Projdete kolem pomalované zdi a zabočíte na krajní parapet. Kdo má závrať, ať se raději nedívá dolů. Na plošině naproti dvěma kostkám projdete k výtahu. Nahoře projdete po jednom mostu a záhy hned po druhém, tentokráte žlutě v podlaze osvětleném. Stoupáte pořád vzhůru a pod dalším větrákem otevřete dveře. Projdete po lávce a v místnosti na ochozu zaktivujete kódovací desku. Přivolaný výtah vás vyveze nahoru. Přejdete hnědou lávku. Před sebou nyní uvidíte nakloněnou rovinu, po které přivoláte zdvižˇ. Aktivujete ji v červeně osvětlené místnosti na známé kódovací desce. Ve vyšším patře projdete do dalšího výklenku a zabočíte do malého velínu s vepříkem. Zaktivujete desku a na prostranství skočíte do díry v podlaze. Zatlačíte na desku a sjede vám dolů plošina. Nastoupíte na ni a znovu desku zaktivujete. Vyjedete co se dá a přeskočíte na krajní parapet. Proběhnete ke dveřím, které střeží dva vepříci, a chodbou projdete k lávce. Kolem nepřátelského stíhacího letounu doběhnete ke dveřím. Z prostranství za nimi seběhnete dolů do jakéhosi podpalubí a na druhé straně vyjdete ven. Na plácku skočíte do otvoru vpravo. Projdete dvěma šikmými chodbami ke dvěma civilům, kde zaktivujete desku. Rychle se vraťte zpět na plácek, kde se odsouvá plošina. Po šikmé rampě sejdete k výtahu. Sjedete dolů do skladiště s modročervenými bednami. Zabočíte hned do dveří vlevo. Projdete chodbou s pomalovanými zdmi a otevřete dveře do druhé mise. Nezapomeňte si prohlédnout skvělé intro.

2. The Lost Disk

Od startovací rampy skočíte na stříšku se dvěma zelenými štíty. Dole pokosíte vepříky a z této plošiny skočíte na rampu pod vámi. V tunelu seberete ruku robota s diskem. Otevřou se vám vrata a tunelem pokračujete dál. Na rozcestí odbočíte vpravo. Proskočíte o patro níž a na dalším rozcestí s bednou odbočíte vpravo. Po obvodu vertikálního tunelu seběhnete do jeho útrob a na volném prostranství projděte ke dveřím. Pak se dáte kolem robota k ženský s martánkem. Toho samozřejmě odpravíte. Vstoupíte do dalšího tunelu a na jeho konci seskočíte dolů. Na konci odbočíte vpravo. Vystoupáte po šikmých lávkách do velínu s blikajícími počítači a po šikmé rampě dojdete ke dveřím. Jeden "zelenáč" a hned odbočíte vlevo. Skolte tři vepříky a zaběhněte do chodby. Z dalšího placu skočíte z takřka nemožné výšky do skladiště s bednami. Při čelním pohledu na ně se nyní vydáte do uličky vpravo a pak hned pro změnu zabočíte vlevo. Na placu projděte dozadu a šikmou chodbou vystoupáte vzhůru. Na konci zaktivujete desku a uvedete do pohybu dopravní pás s bednami. Vrátíte se zpět do skladiště, kam jste před chvílí skočili, a vydáte se do uličky vlevo. Zde pro jakousi předchozí symetrii odbočíte hned vpravo. Zajdete za roh k bednám. Vyskáčete po nich a dojdete až k výtahu. Vyjedete vzhůru k rampě nad pohyblivým pásem s bednami. Vyčkáte si na příhodný okamžik, skočíte na bednu a vyjedete nahoru k otvoru s červeným ochranným laserovým polem. Zaktivujete velká dvoukřídlá vrata. Přeskočíte dvě červené bedny a vyjdete po schodech ke dveřím. V místnosti za nimi seberete červený klíč. Vrátíte se k ochrannému laserovému poli a po traverze přeběhnete na druhou stranu. Zabočíte vlevo do chodby, zaktivujete desku a naproti ní otevřete dveře. V další místnosti opět zaktivujete desku. Pokračujete chodbou dál a přejdete druhou traverzu. Nad pasem s ochranným laserovým polem zabočíte po římse vlevo do místnosti se dvěma bednami a po rampě vystoupáte vzhůru. Potom seběhnete k pohyblivému pasu a v protisměru pohybu beden se rychle přesunete na zadní římsu. Tento pokus opakujte potom ještě dvakrát. Z poslední římsy projdete úzkou uličkou přes místnost s robotem až do místnosti s pohyblivou mostnicí. Vlevo nyní uvidíte parapet se dvěma bednami. V kanálu před sebou zaktivujete desku a uvedete tak mostnici do pohybu. Rychle se na ni přesunete a přeskočíte na potřebné místo. Odtud seskočte k další mostnici. V kanálu opět zaktivujete desku, se kterou ale nyní uvedete do pohybu protější mostnici. Rychle přeběhněte. Z dalšího placu seběhněte k otvoru s pohledem na dopravní pás. Seskočte na něj a vydejte se do protisměru. Vystupte na pohyblivé bedny a nechte se vyvézt nahoru. Potom seskočte až do chodby se dvěma prasátky. Otevřete dveře a vstoupíte do skladiště s bednami. Seskočíte dolů a projdete po zastaveném dopravním pásu do výklenku vlevo. Hup dolů a nástup na zdvihací plošinu. Chodbou vyjdete na ochoz k zeleňákovi. Přejdete lávku a vyčistíte plac od nepřátel. Ostatní již nechte tvůrcům hry.

3. The Return Home To Sulon

Na zeleném plácku raději nejdříve vykoste všechny nepřátele. Z výchozího postavení se vydáte vlevo za objekt před vámi. Projdete kolem jakýchsi izolátorů a naproti nim s pomocí tlačítka aktivace otevřete prostřední žaluziové okno a vstoupíte do místnosti. Dveřmi vlevo projdete do osvětlené místnosti. Půjdete dál rovně a v malé chodbičce projdete po trámu k otvoru, který se s vámi propadne do místnosti pod vámi. Odšoupnete dveře do chodby. Zabočíte vpravo na schodiště. Na první podestě u blikajícího světla vejdete do dveří do místnosti s kulatým sloupem uprostřed. Projdete prosklenými odšupovačkami do skladiště s bednami. Přeskočíte tři bedny a seberete "Red Key". Vrátíte se na schodiště a vyjdete o patro výš. Projdete malou kuchyňkou a vstoupíte do místnosti s kobercem. Zabočíte hned do dveří vpravo v protisměru a přes další kuchyň se dostanete do zahradního altánu. U prosklených odšupovaček použijete červený klíč. Vyjdete po schodech a spojovací chodbou až k dalším odšupovačkám. Projdete na podestu nad skladištěm s bednami, kde jste sebrali červený klíč. V další chodbě nejprve vyjdete po krátkém schodišti a zabočíte hned do prvních odšupovacích dveří vlevo. Seberete žlutý klíč a v chodbě nyní zabočíte do dveří vpravo. Seběhnete dolů do kuchyně a ve výklenku nyní seberete modrý klíč. Projdete na známé místo pod schody v chodbě. Záhy dojdete až na plac s vodopádem. Skočíte do vody a za pravou traverzou se potopíte do otvoru v zemi. Podvodní tunel vás vyplivne do malé místnůstky, kde z inventáře použijete oba klíče. Traverzy před vámi nyní zaujmou jinou polohu. Vrátíte se do bazénu. U protějšího otvoru přeskočíte na nižší výstupek před traverzou a skočíte do sousední části bazénu. Vejdete dál do objektu a vylezete ven na římsu. Zabočíte vpravo do chodby a sestřelíte létající potvory. Pod vámi se nyní nachází plácek s probíjejícími elektrickými výboji. Projdeme si cestu přes toto území bez ztráty kytičky. Po římse vpravo skočíte na krátkou zídku pod vámi. Z ní se přesunete na sutinu vpravo. Potom přeskočíte vpřed na zídku, další sutinu a další zídku. Po ní přeběhnete na druhou stranu, přeskáčete ve volném stylu a po zadní římse vyšplháte do důlní chodby. Projdete dál a na rozcestí zabočíte vlevo. Vyjdete až u místnosti s rozebraným stropem a dřevěnými trámy. Gratuluji.

4. The Jedi's Lightsaber

V této misi obdržíte novou zbraň - světelný meč. Znalci už vědí. Prasklinou v podlaze ve výklenku proskočte do úrovně pod vámi. S pomocí meče rozsekněte v chodbě mříž. Na konci chodby seskočíte na plac pod vámi a zabočíte vpravo. Dojdete k vysoké bráně a otevřete ji. Po levé šikmé římse vylezete na střechu. Zabočíte vpravo a u tří zelených štítů skočíte do malého vodního koryta. Vejdete do tunelu proti toku vody. Dojdete až na začátek vodní kaskády a vlevo se dostanete do chodby s mříží. Prolezete skrz a na podestě vlevo u vodního toku vystoupíte. Připravte si do bojové polohy svůj světelný meč, skočte do vody, prosekněte mříž v podlaze a vyskočte na spojovací lávku mezi dvěma proudy vody. Na rozcestí lávek zabočte vlevo a na konci opět překonejte vodní proud a zabočte na podestu rovněž vlevo. Přeskočte hned na protější podestu. U žlabu přehupněte do vodního toku pod vámi. Nechte se unášet proudem vody a pokud možno nevypadněte z korýtka. Zaparkujete na klidné hladině a přesuňte se vyschlým korytem vlevo do vedlejší prázdné nádrže. Otvorem naproti dojdete k dalšímu prázdnému korytu. Seběhněte dolů a na konci koryta skočte na ocelovou příhradovou konstrukci. Po šikmých stranách a příčných trámech se postupně přesunete až do skalní chodby s vodním korytem. Doplavete až na klidnou vodní plochu v nádrži s vodopádem nad vaší hlavou. V obvodovém plášti středového válce je pod vodou otvor. Proplavte jím a v dalším soustředném válci učiňte totéž. Znovu jste na hladině, tentokrát v uzavřeném válci. Nahoďte deon. V prostoru začne stoupat hladina vody a proto se přesuňte k mříži u stropu. Až se znovu otvor pod vámi otevře, proplavte stejnou cestou zpět k vodopádu. Vyskočte na něj a vydejte se proti směru toku vody. Na soutoku dvou koryt seběhněte podle toku a skočte do širokého řečiště. Vpravo potom skočte do výklenku a po kovovém roštu se chodbou vydejte dál. Na konci chodby vyjeďte po výtahové plošině nahoru a projděte po ochozu k dalšímu výtahu, který střeží dva vaši nepřátelé. Nyní sjedete dolů, projdete místností s bednami a na jejím konci postřílíte chobotničky ve vodě pod vámi. Vlezete do vody a doplavete na opačnou stranu. Vylezete do suchého kanálu a dojdete až na volné prostranství. Zde skočíte do vody pod vámi a za šikmou rampou otevřete dveře vpravo. V místnosti s bednami vyjedete s plošinou nahoru a u ovládacího pultu přehodíte další tlačítko. Sjedete zpět do místnosti s bednami a otevřenými vraty opustíte úroveň.

5. Baron's Hed - The Fallen City

Začínáte v uzavřeném prostoru s vodní plochou. Dojdete ke druhému rameni řeky a pokosíte nepřátele včetně špiclujícího létajícího robota. Zabočíte vpravo a před tunelem zahnete do chodby. Jdete pořád dál proti toku a přejdete přes lávku na druhou stranu a dojdete až na konec ke dveřím. Otevřete, pokosíte a po schodech sejdete na malé nádvoří. Za protějšími dveřmi vystoupáte po schodech a zabočíte vpravo. Po dalších schodech seběhnete a půjdete rovně úzkou uličkou mezi zdí a budovou. Přejdete kamenný most a zabočíte do průchodu vlevo. Dojdete až na tržnici, kterou nyní projdete a zabočíte pod most vlevo. Rázem se ocitnete na náměstí. Zde doporučuji vše nejprve dokonale vydezinfikovat, civily opět ušetřete. Zabočíte do průchozí uličky se šikmou podlahou a na jejím konci vyskočíte na zídku. Otočíte se a přeskočíte na protější římsu a z ní hned potom na šikmou střechu vlevo. Z ní proskočíte oknem do místnosti a po můstku projdete až k chodbě s plátěnou stříškou. Tam vyskočíte na zídku a z ní hned na římsu. Na jejím konci seskočíte, otevřete dveře a tmavou místností projdete na střechu s opřenou židlí. Přeskáčete přes protější střechy a seskočíte k ústí další chodby.

6. Into the Dark Palace

Samozřejmě navazujete na předcházející úroveň. Projdete rovně chodbou. Cestou si dávejte dobrý pozor na nastražené nášlapné miny. Na konci sestoupíte po schodech a z úzké uličky zabočte do místnosti vpravo. Z ní vyjdete po dalších schodech ke dveřím, které jsou částečně pootevřené. Zaktivujte je a potom skulinou skolte létajícího robota. Uvolněným vchodem prolezte dál. V následné místnosti zabočte vpravo. Prolezte zataraseným vchodem a hned za prvním trámem skočte dírou v podlaze o patro níž. Sestupte do vody. Proplavte do kanálu vlevo. Vylezete po schodech do osvětlené místnosti a zabočíte vlevo do výtahu. Vyjedete nahoru a v tmavé místnosti postřílíte létající roboty. Uličkou naproti projdete dál a otevřete si dveře na velké volné prostranství, které, krom jiného, z mostu hlídají obrněné slepičky. Před vámi se nyní tyčí vysoká černá věž, kde v dalším kole svedete zápas s prvním bossem. Z rampy seskočte dolů, proběhněte pod mostem a u objektu zabočte vlevo. Ve výklencích budovy doporučuji odstřelit hlídkující laserová děla. Na boj zblízka i z povzdálí si v této misi skutečně stěžovat nebudete. Objevíte zde i léčícího robota, takže v případě potřeby využijte jeho služeb. Pokud budete nuceni zlikvidovat chodící obrněné potvory, jeví se velice efektivním použití světelného meče s rychlým obíháním v těsné blízkosti vetřelce. Vratme se však do napínavého děje. Zabočili jste tedy vlevo a pokračujete rovně přes další prostranství. Pořád se držíte u objektu, až dorazíte k malému podloubí. Naproti němu uvidíte šikmou rampu se zasunutým ramenem mostu. Doběhnete pod most a v místnosti za chodbou nahodíte deon. V časovém limitu se přesunete do opačné chodby a provedete totéž. Vystartujte do podloubíčka naproti a po šikmé rampě vběhněte do místnosti, ze které rychle přeběhněte po vysouvajících se ramenech mostu. Po hlídkujícím mostě se potom přesunete vpravo a skočíte do rohového výklenku v budově. V chodbě hned zabočíte vpravo a na další křižovatce vlevo. Proběhnete kanálem pod krátkým můstkem a na křižovatce vyběhnete rovně do místnosti se dvěma vojáky. Doběhnete na římsu, odkud uvidíte před sebou dvě pohyblivé stěny (prozatím jsou v klidu). Nahoďte deon na vaší straně a v časovém limitu se po pohyblivé zadní stěně přesuňte na druhou stranu. Rychle nahoďte další deon, nyní uvedete do pohybu i druhou stěnu. Až sjede k zemi, nastoupíte do lichoběžníkového otvoru a necháte se vyvézt ke stropu. Zde potom rychle přeběhněte dozadu k mříži. S pomocí meče ji otevřete, vejdete do chodby a rozetnete

i druhou mříž. Propadnete se do velící místnosti. Opět proseknete podlouhlou mříž naproti oknu. Následně přehodíte deon. Sjedete dolů a vběhnete do chodby. V hale svedete bitvu a dojdete k výtahu se zlatými dveřmi.

7. Ynn - The Dark Youth

V této misi následuje slíbená bitva s bossem v černé věži. Musíte zde využít pouze svoji obratnost s použitím světelného meče. Tak se tužte! Ve videu kromě jiného shlédnete i obratné odrazy laserových střel. Zkuste si je třeba někde v další části hry vyzkoušet. Každopádně si minimálně jednu z hvězdiček vložte do schopnosti delších skoků, zcela určitě neprohloupíte.

8. Palace Escape

Z místnosti, kde jste svedli vítěznou bitvu, dojděte až k výtahové plošině. Při cestě do podzemí rozbijte ve výtahové šachtě mříž a za ní počítačovou desku. Výtahová plošina vás nyní vyveze na střechu, kde budete terčem ostřelování a bombardování. Projdete rovně ke zdi a z inventáře navolíte schopnost větších skoků. Vyskočíte na zeď a z levé atiky přeskočíte do šikmého otvoru ve stěně vpravo dole pod vámi. Z protější strany vás bude nepříjemně obtěžovat laserové dělo. Přesunete se do kanálu vzduchotechniky, kde se vydáte vpravo. Na konci kanálu proskočíte do místnosti pod vámi. Zabočíte do chodby a seběhnete o patro níž k výtahu. Přivoláte výtah a vyskočíte na jeho střechu. Z ní se přesunete do protějšího výklenku, kde u podlahy rozseknete mříž. Projdete a po traverzách se přesunete do protějšího otvoru. Skočíte na jezdící krychli a potom hned na sousední a s finálním skokem do otvoru. V tunelu se propadnete do lokace pod vámi. Vlevo seskočíte ke dvěma stormtrooperům a po roštu za stěnou přejdete dál. Seskočíte až ke kanálu pod vámi, ze kterého fouká vzduch. S rozběhem přeskočte na podobné místo naproti a po kanálu projdete na malou plošinu. Z ní seskáčete pod sebe až ke třem zásobníkům životů. Prolezete skulinou přes blikající místnost a za ní nastoupíte vlevo do výtahu. Projdete chodbou a venku rychle přeběhnete odšupovací podlahu. Přeskočíte na dlážděnou podestu a počkáte, až vás vyzvedne vaše letadlo.

9. Fuel Station Launch

Ke žlutému klíči ve výklenku za vámi můžete přeskočit s pomocí vašich mohutných skoků, pro ty, co je nevlastní, popíšu klasickou cestu. Z výchozího postavení proběhnete kolem podivného tvora - spojence, který jeví známky přátelství. Odbočíte vlevo na schody, podlezete potrubí a skočíte na plácek pod vámi. Projdete kolem velkých zásobníků s palivem a u dveří zabočíte vlevo na šikmou stříšku. Za ní je pod potrubím ulička a chodba. Na dalším plácku seskočíte a vyběhnete po protější rampě do místnosti se žlutým klíčem. Vrátíte se zpět ke dveřím za zásobníky s palivem (můžete použít dvě varianty) a vstoupíte do haly s červenými zásobníky paliva. Zabočíte vlevo do místnosti, kde je v zadní části na ovládacím panelu zobrazen stav hladiny v nádržích. Vejdete do dveří po pravici a seběhnete po vnějším ochozu až do ovládací místnosti, kde s pomocí deonu změníte obě hladiny v nádržích (levá je nyní výš). Naproti ovládací místnosti je výtahová plošina. Sjedete dolů a vejdete do dveří u kontrolního panelu stavu hladiny v nádržích. Z přikrčeného stavu s použitím síly vyskočíte na rošt nad vámi a seberete zde klíč. S malou výtahovou plošinou potom sjedete dolů. Z horní rampy na ochozu seskočíte o patro níž. Dojdete až do místnosti s výtahem, sjedete a přeskočíte skulinu. V ovládací místnosti použijete u panelu získaný klíč. Vlezete do nádrže s palivem a zavřete za sebou dveře. Kdo kouří, ať si zapálí, kdo ne, ať si zkusí vystřelit. Zjistíte, že v těchto prostorách a prostorách následných se musíte chovat velice zodpovědně. Dalšími dveřmi projděte a zase je zavřete. Výtahem nyní sjedete níž. Dojdete až na konec chodby a přehodíte deon. Otevře se vám cesta na dopravní potrubí, kde vás z protější strany budou ostřelovat laserová děla. Až je zlikvidujete, přeběhnete k nim a zabočíte do dveří vpravo. V další místnosti s pomocí tří deonů postupně vyprázdníte tři nádrže. Jsou znázorněny na žlutém schématu na nástěnné desce před vámi. Mějte trpělivost, pěkně jednu po druhé. Až tuto činnost ukončíte, sjeďte výtahem dále do podzemí. S pomocí deonu si otevřete těžká půlkruhová vrata do podzemních nádrží. Zde platí opět pravidlo, že pokud chcete otevřít vrata další, musí být ta předchozí zavřena. Uzavřete proto prostor. Po okraji nádrže přeběhněte ke druhým vratům. Vstupte a zavřete. Opět po okraji a další vrata. Nyní jste v části nádrže, kde končí hladina paliva a vy zabočíte do pravého tunelu. Známým způsobem otevřete. Další cestu vám budou znepříjemňovat maníci v bílém z levého výklenku. Poraďte si, jak umíte, a potom absolvujte další dveře. V tunelu přeskočíte hladinu s palivem a propadnete se vertikálním tunelem pod dva další průduchy umístěné tentokrát nad sebou. Projdete spodním a přeskáčete až do kruhové místnosti s kanálem uprostřed. S pomocí meče ho otevřete a zmizíte v útrobách další vertikální šachty. Na pravé rampě zabočíte do výklenku a přes spojovací chodbu vystoupáte po schodech do ovládací místnosti. Výtahová plošina vás odtud vyveze výš. Projdete až k červeným zásobníkům s palivem. Znovu výtah, ale vystupte až v patře druhém. V horní místnosti ve výklenku objevíte výtah, který vás vyveze do závratné výšky. Přes další místnost se dostanete na dopravní potrubí, po kterém přejdete až na jeho konec. Vlevo se malou skulinou protáhnete až k visutému mostu, který rychle přeběhnete a přeskočíte na protější lávku a do dalšího kola.

10. 8 t 88's Reward

Vyjděte vlevo na volné prostranství. Zde se vydáte vpravo do dveří. V místnosti projdete po šikmé rampě k podlouhlému oknu s deonem. Na volném prostranství otevřete vstup do podzemí. S pomocí meče rozbijete pravý deon a projdete až do místnosti s podlouhlými červenými okny. Dole u beden vstoupíte na rampu s blikajícím červeným světlem. Projdete a následně seskáčete ke dvěma velkým bednám. Zaktivujete vysoké dveře naproti a v kulaté místnosti otevřete hned dveře vlevo. V ovládací místnosti nejprve svedete bitvu a záhy seberete červený klíč. Projdete až na děrovanou kovovou lávku. Přeskáčete na druhou spodní lávku pod vámi a z ní potom na vnější ochoz nad červenými okny (kraje tohoto ochozu jsou lemovány šikmými bezpečnostními pruhy). Otevřete si dveře do místnosti s jezdícím robotem. V místnosti pod šikmou rampou nahodíte deon. Z rampy nyní vstoupíte do odblokované místnosti se žlutými pruhy. Dole ve výklenku seberete modrý klíč. Vyběhnete po vnějším ochozu až ke dveřím s dvoučlennou hlídkou a otevřete dveře za žlutými pruhy. Vstoupíte do chodby a výtahem sjedete dolů. Dostanete se do místnosti, kde nad vámi za červeným filtrem uvidíte třílistou vrtuli. S pomocí obřích skoků (ale jde to i normálně) tam vyskáčete a mečem rozseknete oba deony po vnějších stranách šachty. Vrtule se zastaví a uvolní vchod do tunelu za ní. Na první křižovatce zabočte do šachty vpravo a vystoupáte až na vnější ochoz generátoru (červené vířící kuličky). Nebojte se, netáhne vám na záda, průvan v tunelu patří do hry. Za dveřmi naproti vyjedete výtahem a ve velínu u jezdícího robota nahodíte deon vlevo u okna. Vypnete reaktor a seskočíte do jeho středu. Dojdete k mříži s doplňující lékárnou. Vše proveďte v časovém limitu. Rozsekněte mříž a proběhněte spojovacím tunelem na prostranství s vesmírným korábem. Otevřete dveře do další lokace.

11. The Brothers Of The Sith

Zde opět prověříte své rytířské umění. Soupeřem vám nyní budou dva vepříci. Až je skolíte, seberte hlavu robota.

12. Escape With The Map

Zabočte hned do dveří vpravo a potom zase vpravo. Nyní se ocitnete před velikou bednou. Sestřelte létajícího robota a projděte do další místnosti. Vykoste nepřátele a vejděte do velikých vrat vlevo. Na rampě odbočíte do dalších, tentokráte menších vrat. Na chodbě seberete zelené armory. Seběhněte po šikmé rampě a dojdete za dveře na podestu. Vlevo od vás je dlouhá vstupní chodba. Vy však nejprve vejdete do protějších dveří. Přivoláte si výtah a sjedete do místnosti s bednami. Vpravo u běžícího pásu nahodíte deon. Odstraníte tak ochrannou clonu u pasu. Projděte krátkým tunelem a hned na jeho konci přeskočte na úzký chodníček u zdi. Dojděte až k výtahu. Hurá nahoru. Z rampy následně seskočíte na nejbližší bednu pod vámi. Potom na další a ještě na jednu. Následuje skok na vyvýšenou bednu vpravo a ještě jednou vpravo. Odtud už jenom přeskok na zavěšenou lávku před vámi. Zabočíte do dveří po pravé ruce. V místnosti nad ovládacím panelem seberete modrý klíč. Půjdete rovně a z podesty opět skočíte na bednu pod vámi. Z ní na rampu a zabočíte do dvoukřídlých dveří. Ve středu místnosti vstoupíte na červenou zdvihací plošinu. Od zabitého velitele seberete žlutý klíč. Vstoupíte do žlutého výtahu. Vyjedete až do nejvyššího patra a v chodbě seberete zelený klíč. Na konci chodby si přivoláte druhý výtah a sjedete o jedno patro níž pro červený klíč. Sjedete do výchozí místnosti a znovu vstoupíte do žlutého výtahu. Tentokráte vyjedete pouze o jedno patro výš a v chodbičce přehodíte deon. Po vysunuté lávce za dveřmi přejdete místnost s reaktorem. V zadní části místnosti opět přehodíte deon a po lávce šup naproti. Vstoupíte do výtahu. Vyjedete, klepnete

na deon s modrým pruhem a po lávce vzhůru do protější místnosti. Vlevo deon, lávka a klus naproti. Opět výtah. V místnosti vystoupáte ke vchodu s červenou clonou. Projdete jí a vpravo skočíte do díry s další clonou. Seběhnete k lávce nad reaktorem. Na druhé straně vystoupáte ke dveřím. Po šikmém trámu před vámi vylezete nahoru k oknům a po ochozu projdete dozadu ke dveřím. Z rampy si přivoláte výtah, vyjdete ven a počkáte si na letadlo.

13. The Lost Planet Of Jedi

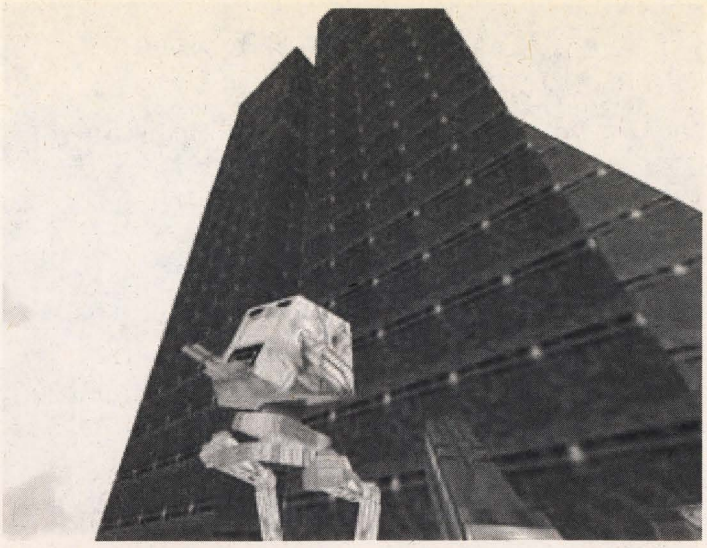
Z výchozího postavení seskákejte vlevo a projděte úzkou soutěskou. Před vámi se nyní rozdvojuje cesta. Vydejte se do levé z nich. Dávejte si pozor na miny! Na dalším rozcestí doleva. Dojdete až před chráněný vchod se dvěma létajícími obludami. Zabočíte do velína vlevo a s pomocí meče rozseknete tabuli se dvěma červenými pojistkami. Vyjdete ven a na druhé straně vystoupáte po skalním ochozu a přeběhněte kovovou lávku doprava. V místnosti opět vyřadíte z provozu další dvojici pojistek. Po kovové lávce se vrátíte do malé soutěsky a projdete mezi dvěma laserovými děly. Na volném prostranství odbočíte vpravo a vystoupáte na horní ochoz. Dojdete k otvoru s mříží, kterou rozseknete. Opatrně skočíte na lávku pod vámi a na jejím konci vyjedete s výtahem nahoru. Na konci další lávky zlikvidujete dvojici červených pojistek. Vrátíte se až na lávku za soutěskou se dvěma laserovými děly. Na jejím konci zabočíte v místnosti do levých dveří. Soutěska vás dovede k poslední dvojici pojistek. Zničte i tyto. Teď se vrátíte až do míst, kde jste zlikvidovali první dvojici pojistek. Před vámi je nyní uvolněno laserové pole a vy projdete do další sekce. Postříláte létající hmyz. Dojdete až k vodě a z volné hladiny s pomocí extraskoku vyskočíte do skalního výklenku nad vámi. Půjdete rovně a proskočíte do úzké štěrbiny, kde uvidíte prosvítat vodní hladinu. Skočíte do ní. Vydáte se vpravo, projdete pod mostem s hlídkující slepičkou. Proplavete ještě dál a za skalním výklenkem objevíte vpravo pod vodou zatopený kanál. Ten vás dovede k jednočlenné hlídce. Vylezete na levý skalní ochoz. Zde vás z protější strany budou ostřelovat laserová děla. Dojdete až do skalní chodby s bednami. Z plošiny vpravo sjedete výtahem do podzemí. Vystoupíte a počkáte, až se výtahová plošina znovu uvede do pohybu. Skočíte do výtahové šachty, rozseknete mříž, potom ještě jednu a chodbou projdete na potrubí pod spojovacím mostem. Proběhnete do protějšího výklenku a v chodbě hned zabočíte do odbočky vlevo. Rozseknete mříž nad hlavou a vyskočíte do místnosti. Dojdete na dobře hlídané volné prostranství . Vyběhnete ven a za velkým vchodem před bednami odbočíte do chodby vpravo. Na rampě vlevo potom přehodíte deon. Naproti vám otevřete veliká vrata, přeběhnete za ně a rychle je za sebou spustíte. Z ovládací místnosti přivoláte plošinu, nastoupíte na ni a hurá nahoru. Ve velínu za bednami vlevo přehodíte deon a vstoupíte na výtahovou plošinu za výstražnými žlutými pruhy. Vyjedete do dalšího kola.

14. Maw - The - Revenge

Po krátkém odpočinkovém videu opět tasíte svůj světelný meč. Zaženete poprvé létající obludu a začnete ji pronásledovat. Běžte pořád za nosem a vyskočte na kovovou lávku. Po mostě přeběhnete až na přistávací plošinu a svedete finální boj s obludou.

15. The Falling Ship

Tato zmatená mise v padajícím vesmírném korábu je časově přesně vymezená a dokonale prověří vaše schopnosti. Nebude vůbec žádnou ostudou, když ji začnete hrát několikrát. Cílem je dostat se k vaší vesmírné lodi. Popíši vám pár styčných bodů. Otočíte se



a přede dveřmi proskočíte dírou do podlahy. Proběhnete tunelem, odkud padají velké bedny. Odbočíte vlevo a proskočíte do podlouhlého výklenku nad vámi. Zabočíte do chodby a rychle přeběhnete do úzkého koridoru. Skočíte k bedně do svislé šachty a projdete do další místnosti s jeřábem. Proskočíte do díry v podlaze k plechovým dveřím. Otevřete je a u dalšího jeřábu seskočíte ke dvěma jezdícím robotům. Zabočíte do místnosti s blikajícími červenými světly a po šikmé rampě dojdete k dalším dveřím. V kruhové místnosti, odkud z výklenku uvidíte vaši loď, nahodíte oba deony. Vrátíte se do míst s blikajícími červenými světly u dvou jezdících robotů a po protější šikmé rampě seběhnete nejprve chodbou s červenými šipkami a následně se šipkami zelenými. Za dveřmi nahodíte deon a po přisunuté lávce hurá k lodi. Ale bylo to jenom o fous!

16. Sarris - Jedi Battleground

V dalším souboji nejprve seberte světelný meč od mrtvého, kterého znáte z předcházejících kol. Potom už jenom šikovně zabijete Sarris.

17. The Valley Tower Ascent

Projděte do skalní chodby a v místnosti přehoďte deon. Vraťte se zpět a vstupte do otevřených dveří. Vše zvládněte v časovém limitu. Projdete kolem obrněné čtyřnožky a přivoláte si výtahovou plošinu. Vyjedete na skalní rampu a otevřete pomocí deonu dveře. Zaběhnete do první chodby vlevo a v horní místnosti nahodíte deon. Vrátíte se do místnosti pod vámi a nyní zabočíte k výklenku naproti chodbě a přivoláte si plošinu. Sjedete o jedno patro níž. Projdete po zdi ve tvaru kříže a rozseknete mříž vlevo. Potom ještě jednu a následně skočíte do šachty, ze které se vyhoupnete na plošinu, kde ve výklenku nahodíte deon. Vyskočíte na jednu z pohyblivých beden v šachtě a vyjedete do původní pozice. Vrátíte se až k výtahu a vyjedete o dvě patra výš. Nyní před vámi cestují na pohyblivých pasech bedny. Zabočte do úzké chodby vpravo a přeskočte na jednu z nich. Nechte se vyvézt a ve vertikální šachtě rychle proskočte do bočního tunelu. Otevřete dveře a vstupte do šachty k reaktoru. Vzdušným vírem a s pomocí obřího skoku se nejprve přesuňte na plošinu nad vámi a z ní následně do otvoru naproti ještě poněkud výš. Potom projdete ven na úzkou lávku. Z ní seskočíte na lávku pod vámi a přivoláte výtahovou plošinu. Vyjedete nahoru. Zabočíte do velína vlevo a v rohu místnosti přivoláte malou výtahovou plošinu. Sjedete dolů a zabijete dva důstojníky. Přeběhnete spojovací lávku tak, aby vás boční vítr nesetřásl. Na konci skalní chodby nahoďte deon. Přeběhnete zpět po lávce a znovu vyjedete nahoru. Vstoupíte na přivolanou jezdící plošinu a přejedete na protější stranu. Na volném prostranství u dvou beden projdete k okraji propasti a skočíte na skalní výstupek pod vámi. Projdete do místnosti a výtahem vyjedete nahoru. Vydáte se vlevo po šikmém skalním výstupku a dalším výtahem vyjedete vzhůru. Projdete až na prostranství, kde se z podzemí objevují vojáci. Projdete soutěskou kolem řady beden a kolem tunelu se silným bočním větrem zabočíte vlevo. Ve skalním výklenku záhy nahodíte úzkou plošinu, vyjedete nahoru. Skočíte do vertikální šachty a z ní se přesunete do tunelu vlevo. Projděte do místnosti a z ní propojovací podzemní chodbou nejprve do místnosti protější. Zde nahodíte deon, rychle se přesunete zpět do první místnosti, opět nahodíte deon a oknem proskočíte do svislé šachty před vámi. Otevřete poklop a skočíte do místnosti dole. Zde nejprve nahodíte deon u šikmé plošiny se žlutými pruhy. Vydáte se do chodby vlevo a na jejím konci opět přehodíte deon. Výtahem vyjedete nahoru. Proběhnete spojovací chodbou a za dvoukřídlými dveřmi vstoupíte do místnosti. Zabočíte vlevo, otevřete a po okraji vystoupáte do další místnosti, kde nahodíte deon. Vrátíte se k předešlým dveřím. Skočíte do víru a necháte se vynést až ke stropu. Zde s pomocí světelného meče otevřete boční mříž a proběhnete k dalšímu výtahu.

18. Descent Into The Valley

Dojedete do vyššího patra. Projdete skrze místnost a zabočíte do úzké chodby. Na jejím konci přivoláte výtah. Sjedete o patro níž, vystoupíte, znovu nastoupíte na výtah a rychle seskočíte. Výtahová plošina vám nyní uvolní otvor do místnosti pod vámi. Skočíte tam a projdete kolem mluvícího robota do chodby. Otevřete dveře a vystoupáte po krátké rampě. Na konci chodby otevřete dveře naproti vám. Zabočíte přes další dveře vpravo do jiné chodby. Sejdete po rampě a projdete kolem otvoru se žlutými pruhy do protějšího výklenku. Cvak na výtah a jedeme dolů. Přejděte po pravém ochozu a na jeho konci pomocí deonu otevřete dveře. V místnosti pokoste stráž a ve výklenku seberte klíč. Přes další dveře vejdete dál. Výtah vás potom vyveze nahoru a skočíte do otvoru pod vámi. Dojdete až k šikmé rampě a přes ní ke dveřím naproti vám. Pomocí klíče nyní otevřete dveře vpravo. V místnosti přehoďte na ovládacím panelu deon. Vrátíte se až k otvoru se žlutými pruhy a dáte se známou cestou dál. V místnosti s výtahem v rohu nyní nahodíte deon na levé stěně. Spustíte kvádr za vámi o úroveň níž. Skočíte na něj a z pravé podesty proskočíte otvorem v podlaze. Vydáte se do temné chodby a na rozcestí se vydáte vlevo, kde nahodíte žlutý deon. Nastoupíte do výtahu a sjedete níž. V ovládací místnosti přehodíte další deon. Před vámi se nyní začne pomalu otáčet kvádr. Projdete na propojovací lávku, ze které přeskočíte do výklenku vpravo a potom ještě dvakrát výš. Proběhnete do chodby a na jejím konci přeskočíte na zavěšený kvádr a přesunete se nejprve na protější plošinu a záhy do výklenku pod vámi. Přes dveře proběhnete do chodby a dál až do koncové místnosti se třemi deony. Přehodíte je a přes spojovací lávku hurá do chodby. S dalším výtahem potom dolů a stále do podzemí. Z výklenku na konci přeskočíte na protější lávku. Půjdete vlevo a na konci skočíte na šikmou plošinu před vámi a potom ještě níž. Následuje ještě jeden skok o patro níž. Z malé místnůstky vyjedete nahoru a z místnosti na konci chodby vyskočíte do výklenku nad hlavou. Nyní vystoupáte po šikmých rampách kam až to jenom půjde a potom se otočíte a přeskočíte na plošinu za vámi. Postupně vyskáčete na plošinu se šikmými žlutými pruhy. Po úzké zídce pod vámi se přesunete naproti a vyskočíte na plošinu se šikmými ocelovými trámy nad vámi. Chodbou se přesunete do podzemí, rychle přehodíte deon a větracím otvorem u žluté clony proskočíte až k mříži a proseknete se do další úrovně.

19. The Valley of The Jedi

Vyjděte nahoru a otevřete dveře. Projděte až k výtahu a sjeďte o dvě patra níž. Zabočte vpravo a proskočte za výklenek. Vystoupejte jeskynní chodbou a na volném prostranství vyskákejte přes bedny na lávku. Otevřete dveře a sjeďte výtahem a potom ještě s dalším. Proskočte skrz ocelovou konstrukci a chodbou sestoupíte až na prostranství s obrovským vrtákem ve vertikální poloze. U něj proskočíte do další části podzemí. Projdete až do tmavé místnosti a zlikvidujete dvě ještěří potvory. V této místnosti potom proskočíte dírou v podlaze pouze do první chodby pod vámi. Dojdete až do místnosti s lávkami po obvodu. Seskáčete dolů a z další místnosti se vydáte šikmou chodbou vlevo. Vpravo u hlídky potom čtyřikrát zatlačte kamenný kvádr v levé stěně a otevřete zatarasený vchod před vámi. Projdete dál a vchod uzavřete (opět kamenný kvádr ve stěně). Dojdete k dalšímu zátarasu a otevřete si na maximální průchodnost. Nyní dveře zavřete a rychle proběhnete uzavírajícím se otvorem na druhou stranu chodby. Zlikvidujete tříčlennou hlídku a vydáte se do chodby vlevo. Dojdete až na rozcestí s provazem a zavěšenou kamennou deskou. Přeseknete lano. Sjedete níž a v další chodbě zabočíte vpravo na konci do výklenku, odkud budete vyneseni vzhůru. V chodbě zabočíte vpravo a na jejím konci otevřete známým způsobem zatarasenou chodbu. Vrátíte se až k místu, kde jste přesekli provaz se zavěšenou kamennou deskou a přeskočíte do protějšího výklenku. Přeskok proveďte s použitím zrychlení. Projdete kolem další zavěšené desky, nepřesekávejte a běžte dál. Svislou šachtou proskočíte do místnosti s bednami. Otevřete veliká vrata a na dalším plácku zlikvidujete dvojnožku. Od chlápka z dvojnožky seberete klíč. Nahodíte další deon a otevřete protější veliká vrata.

20. Boc - The Crude

V této misi musíte sázet pouze na vaši obratnost a skvělé používání meče. V aréně se utkáte s bossem, který je vyzbrojen dvěma světelnými meči. Zde mohu snad jenom poradit, abyste plně využívali vaše uzdravovací schopnosti a schopnost odolnosti (Force Absorb). Hodně zdaru!

21. Jerec - The Force Within

A jste ve finále. Boj s finálním bossem vám nezávidím, ale možná právě na to jste netrpělivě čekali. Nepolevujte v boji. Až bosse oslabíte, vylétne k dobíjecí meditaci. Rychle zmáčkněte dvě kamenná tlačítka za sochami v místnosti a vydejte se za bossem. Řežte do něj, co se dá, a nedejte mu šanci znovu dobít energii. Vydržte až do finiše.

Jiří a Václav Mužíkovi

BATTLEZONE 2

STRATEGIE, STROJE A CHEATY

Strategie

Nemá smysl se zde dlouze rozepisovat o obecných pravdách, které platí při hraní jakékoli strategie. Soustředíme se na konkrétní odlišnosti této RTS.

Pod kursor vaší myši se v průběhu hry dostane řada rozličných jednotek. Ujistěte se, že znáte všechny možnosti, které vám nabízí, zejména pak obě varianty morfování u strojů Scionu.

Vzhledem k vysoké AI nepřítele se nespoléhejte na jednu taktiku. Nezapomínejte, že John je křehká nádoba a doba jeho přežití mimo vozidlo je velmi krátká.

Přestože se nejedná o stoprocentní recept, váš pobyt v ovládaném vozidle může prodloužit používání úkroků. Systém Battlezone II vám svým třídimenzionálním terénem a inteligentním zaměřováním situaci rozhodně neulehčí, ale s trochou praxe se lze naučit útokům na vaši osobu unikat. Při ústupu couvejte, umožní vám to držet soupeře pod palbou. V maximální možné míře využívejte terén, skokem můžete setřást nepřítele za vámi; poměrně dobře lze ke krytí využít budov a ostatních strojů, a to i nepřátelských. Obecně se nedoporučuje "chodit na férovku", vždy se snažte držet si protivníka co nejdál od těla, k ostřelování z bezpečné vzdálenosti je vhodný zejména minomet (mortar).

Nezapomínejte na ochranu své základny. Základem je samozřejmě nepustit nepřítele ke zdroji pro stavbu a provoz nezbytné suroviny, která se v Battlezone II jmenuje bio-metal. To víceméně znamená ničit scavengery / recyclery a nedat nepříteli šanci k tomu, aby vám oplatil stejnou mincí. Základnu umisťujte ve vhodném terénu, rozmyslete si umístění pasivních i aktivních obranných prvků. Volná prostranství zaminovávejte, turrety umisťujte tak, aby je nepřítel uviděl až v okamžiku, kdy už bude bezpečně v dostřelu, a nikdy ne pouze do jedné řady. Počítejte s tím, zejména hrajete-li za ISDF, že primárním cílem budou generátory. Kolem základny, zejména do okolí nalezišť bio-metalu, vysílejte patroly o dostatečné síle.

Zpracování bio-metalu je klíčovým odvětvím hry. Recycler produkuje rychlostí jedné jednotky za tři sekundy, za dvě minuty tak dosáhne plné kapacity 40 jednotek. To není zrovna dostačující kapacita, proto je ve hře Scavenger. Jeho úkolem je hledat naleziště a poté těžit bio-metal. V závislosti na stupni upgradu se jeho rychlost pohybuje od jedné do dvou jednotek za sekundu. Počínejte si tak, aby vaše výdaje byly adekvátní příjmům a nejrychleji produkující jednotky měly nejsnadnější přístup ke zdroji bio-metalu.

Útok:

Napadení protivníka může nabývat mnoha podob. Vždy, když máte příležitost navštívit základnu nepřítele a trochu se mu připomenout, učiňte tak. Počítačovému protivníku tak pravda sebevědomí nesnížíte, nicméně raným útokem zapudíte jeho myšlenky na prudkou expanzi a zatlačíte jej do defenzívy. Agresivně si počínejte při boji o naleziště bio-metalu; ačkoli z toho ekologům vstávají vlasy na hlavě, to, že naleziště nemůžete využívat, neznamená, že ho necháte nepříteli. Pořádně nadzdvihnout mandle můžete nepříteli ostřelováním ze své sniperovky.

Cheaty:

Stiskněte CTRL a tilde (~) v jeden okamžik. Poté pište:

game.cheat bzbody – nekonečné štíty
game.cheat bzfree – nevyčerpatelné zdroje
game.cheat bzradar – celá mapa
game.cheat bztnt – nevyčerpatelná munice
game.cheat bzview – comsat link bez toho, abyste jej museli stavět

Trochu složitějším způsobem, jak hru ovlivnit, je kombinování příkazů a podpříkazů metodou pokus-omyl. Napište "ls" a vypíše se seznam příkazů. Pak zkuste vepsat vlastní podpříkaz, oddělený tečkou. Například:

ai.winmission – a vyhrajete misi

Příkaz je zde "ai"; podpříkaz "winmission". Nabízí se hodně variací, z nichž většina způsobí zamrznutí vašeho počítače, ale na oltář vědy je třeba přinášet oběti.

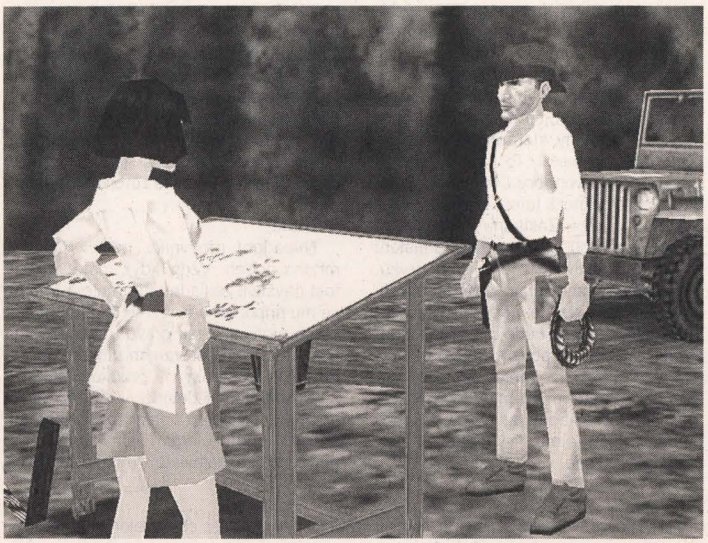
Ronald Krtina

Stroje. Obě strany mají funkcemi shodné jednotky, lišící se pouze vzhledem a názvem: recycler, scavenger, tug / hauler, constructor unit / builder, gun tower / spire, service truck / healer.

Vojska ISDF	vyrábí	typ pohonu	pancéřování	výzbroj	popis
Thunderbolt Scout	Recycler	vznášedlo	žádné	2 kulomety, rakety, zvláštní	Jak název napovídá, jde o skauta, tedy o rychlý, agilní stroj, vybavený radarem s velkým dosahem. Překvapující je jeho útočná síla.
Avenger Missile Scout	Factory	vznášedlo	žádné	2 rakety, zvláštní	Těžší skaut s raketovou výzbrojí. Není tak rychlý jako Thunderbolt a jeho nejslabší stránka, absence pancéřování, jej v pozdějších fázích hry činí nepoužitelným. V prvních misích vhodný k obranným úkolům.
Jackal Mortar Bike	Factory	vznášedlo	žádné	minomet	"Šakal" je ideální pro ničení nepřátelských bází. Jeho relativně vysoká rychlost a daleký dostřel mu umožňují útočit z bezpečné vzdálenosti. Vynikajících výsledků docílíte kombinací několika Jackalů a defenzivní jednotky.
Sabre Tank	Factory	vznášedlo	lehké	2 kulomety, kanón, minomet, zvláštní	Pravděpodobně nejvšestranější jednotka ve výzbroji ISDF. Spojuje v sobě dobré pohybové vlastnosti s dostatečnou palebnou silou. Vhodný jako předvoj útoku.
Sentinel Assault Tank	Factory	pásový	těžké	kanón, 2 minomety	Mike Tyson – těžká váha. Špatně manévrovatelný, pomalý a v některých terénech nepoužitelný, ale nepříteli uštědřuje smrtelné zásahy na dlouhou i krátkou vzdálenost a jako obranné vozidlo je neocenitelný.
Griffin Rocket Tank	Factory	pásový	těžké	2 rakety	Trpí stejnými neduhy jako Sentinel, navíc postrádá kanón, takže je v boji zblízka takřka bezbranný. Uplatní se v defenzivě v kombinaci s Rattler Turretem, při nasazení v útoku doporučuji mít u sebe obranný konvoj.
Attila Walker	Factory	nohy	těžké	2 kulomety, 2 kanóny	Neohrabaná a drahá zbraň s velkou ničivou silou, de facto samohybné dělo. Jeho nasazení v útoku vyžaduje dobrou taktiku a kombinaci s pohyblivějšími stroji.
Rattler Turret	Recycler	vznášedlo	lehké	2 kulomety	Levný a efektivní obranný prostředek, v první polovině kampaně plně postačující k ochraně vaší základny. Použitelný i k udržení pozic.
APC	Factory	letoun	žádné	žádná	Transportní letoun, rychlý a snadno zranitelný dopravní prostředek pěchoty. Stačí jediný zásah a spolu s letadlem ztratíte i jednotku vojáků. Výhodou pěšáků je jejich titěrnost, využívejte proto terén.
Liberator Bomber	Factory	letoun	žádné	bomby	Vynikající alternativa k artilerii. Liberator je o něco hůře sestřelitelný než APC a disponuje velkou ničivou silou, zejména exceluje v boji proti osamělým jednotkám.
Scion Forces	**vyrábí**	**typ pohonu**	**pancéřování**	**výzbroj**	**popis**
Scout	Recycler	vznášedlo	žádné	kanón, štít, zvláštní	Alternativa k Thunderboltu ve výzbroji ISDF. Jeho výzbroj nedosahuje účinnosti jeho protějšku, je však vybaven štítem. Může se morfovat, ani v jedné podobě však není vhodný k útoku.
Sentry	Kiln / Forge	vznášedlo	lehké	2 kulomety, štít, zvláštní	Dobře vyzbrojený a rychlý stroj chráněný štítem s možností morfování. S upgrady a v letce vynikající útočná jednotka.
Warrior	Forge	vznášedlo	lehké	kanón, 2 kulomety, štít, zvláštní	V základní formě lehčí typ obrněnce, po zmorfování se mění na těžší a pomalejší typ vozidla. Ačkoli mu chybí raketová výzbroj, svou palebnou silou se může směle měřit se Sabre Tankem z výzbroje ISDF.
Lancer	Kiln/Forge	vznášedlo	lehké	rakety, štít, zvláštní	Ačkoli nedisponuje koncentrovanou ničivou silou, střední rychlost, pasivní obranné prvky a dostřel činí z tohoto mobilního raketového nosiče kvalitní jednotku pro váš týl.
Guardian	Recycler	vznášedlo	lehké	2 kulomety	Alternativa vojsk Scionu k Rattler Turretu svůj protějšek překonává v rychlosti a pancéřování. Ideální k obraně strategických pozic a základen, po umístění na terénní vlny lákejte nepřítele do křížové palby.
Mauler	Forge	nohy	těžké	2 kanóny	Ve výzbroji ISDF nenachází Mauler protivníka. Ačkoli jeho podvozek umožňuje variabilní nasazení v poli, bez něj by nemělo ničení nepřátelských základen tu pravou atmosféru.
Titan	Forge	pásový	těžké	2 kulomety, 2 kanóny	Při nasazení těchto strojů proti těžkým obrněncům ISDF se můžete těšit z pravého souboje Titánů. Pozor na Attilu, jehož nasazení proti Titanu by bylo od nepřítele nesportovní. Skvělá útočná zbraň pro boj zblízka, vhodná pro kombinování s raketovými nosiči.
Archer	Forge	letoun	lehké	minomet	Je výjimkou potvrzující pravidlo, že jednotky Scionu jsou rychlejší než jejich protějšky ve výzbroji ISDF, na druhou stranu je lépe opancéřován. Namísto pěchoty či bomb nepříteli adresuje z bezpečné vzdálenosti náboje z palubní zbraně. V "dogfightu" však nemá šanci.

INDIANA JONES
AND THE INFERNAL MACHINE
KOMPLETNÍ NÁVOD

Před zahájením této skvělé adventurní pařby si nejprve pečlivě vyzkoušejte ovládání postavy Indyho. Během hry sbírejte peníze a diamanty, po ukončení každé mise je proměníte za různé potřebné věcičky do vašeho inventáře. Ze svého inventáře rovněž využívejte benzinový zapalovač. Křídou si označujte důležitá místa, která jste již prozkoumali. Tuhle přednost uvítáte zvláště na nepřehledných místech a v lokacích egyptských pyramid. Doporučuji šetřit si peníze na zakoupení mapy (2500 dolarů). Zahrajete si prémiové kolo v Peru.



01. Canyonlands

Hned v první úrovni se ocitnete v kaňonu, kde sjedete po skále na první skalní plošinu. Z ní Indy přeskočí k žebříku napravo a dále projde až do uzavřeného prostoru. Z protější skály vysune u země pohyblivý kvádr a projde dál. Proleze malou skulinou vlevo a ze skalní plošiny přeskočí dvě propasti. Dojde až na konec další skalní plošiny. S pomocí biče vyšplhá a dojde až na volné prostranství, kde ve výklenku skolí hada. Z kvádru a z další plošiny se opět s pomocí biče dostane na střechu jakési zříceniny a propadne se až do jeskyně s vodou. Sjede po vodopádu a vyleze ven z malého jezírka. Následuje krátké video. Potom Indy zabočí vpravo mezi skály a vyleze ke kvádru na další plošinu. Z něj přeručkuje štěrbinou ve skále do výklenku. Tady se otočí a přeskočí na protější plošinu k žebříku. Vyleze vzhůru a šup zase naproti. Z další plošiny se žebříkem přeskočí naproti do výklenku mezi skály a dojdete až ke svému džípu. A je tu další intro, ve kterém se přenese do Iráku do starobylého Babylonu. Od kámošky z vrtulníku obdržíte součást do ozubeného soukolí.

02. Babylon

Pokud jste v první misi dobře prozkoumali všechna zákoutíčka a skuliny, nasbírali jste základní jmění, které můžete před začátkem druhé úrovně vhodně směnit nebo si ho ponechat na nákup věcí cennějších.

Vylezte na malou zídku před sebou a přeskočte na protější zděný sloup. Z něj potom v přímém směru na rampu. Projdete až na prostranství, kde před sebou uvidíte objekt sovětské radiostanice. U zdi Indy přesune dřevěnou bednu a vyšplhá do výklenku. Přeskočí na střechu radiostanice a vyslechne rozhovor. Potom přeskočí na další zeď a skulinou nad sebou přeručkuje dál. Na volném prostranství uvidí několik nepřátelských vojáků. Ti odvážnější z vás k nim mohou skočit přímo a utkat se s nimi v nerovném boji. Já však doporučuji přesunout se vpravo do chodby a dojít až do místnosti s vodní plochou. Zavěste se hned ve výklenku vlevo, pusťte se a hned se zase rychle čapněte parapetu pod vámi. Projděte chodbou kolem pavouka a postupně zlikvidujte ruskou hlídku. Vhodné je využívat střelbu do sudů s trhavinou. Po vykosení nepřátel sestupte z prostranství po schodech do další místnosti, ze které potom vylezete po žebříku do chodby. U červené plátěné stříšky se spustíte s Indym dolů a v místnosti pákou otevřete vrata. V další chodbě posuňte dřevěnou bednu a vylezte na hradby. Uvidíte ruský gruzovik. Nyní seskočte na nižší rampu pod vámi a až projede další nákladák, přeskočte na korbu. Projedete až na nádvoří, kde zlikvidujete hlídku. V podloubí se potom přes dřevěnou bednu dostanete o patro výš. Seběhněte po schodech a zastřelte vojáka s puškou. V chodbě dál použijte bič a přeskočte na protější podestu. Slezte po žebříku a hned vyskočte o kousek výš. Zlikvidujete dalšího vojáka. Na tomto prostranství v jedné z místností přehodí Indy páku. Otevře tak vrata do místnosti s dřevěnou bednou. Odsune ji a trochu si umaže kolena. Proleze do zatopeného podzemí a podvodním labyrintem proplave až do místnosti, kde dole pod schody uvidí vrata na klíč. Sejde k nim a najednou ho překvapí nepřátelská stráž. Prásk, prásk! Agent CIA vám jako zázrakem zachraňuje život. Obdržíte od něj klíč. Otevřete vrata a rozstřelíte bedny s dynamitem. Otvorem v podlaze skočíte do vody a záhy vyskáčete po plošinách po obvodu místnosti do chodby s pavučinou. Na jejím konci vysuňte kvádr se symbolem býka. Plošina s vámi sjede dolů. Dole ve výklenku objevíte soukolí, do kterého dodáte chybějící součástku ze svého inventáře. Plošina vyjede o kousek výš. Nyní můžete z kvádru na plošině přeskočit do výklenku s pavučinou nad vámi. Dojdete do knihovny. Na protější stěně vylezete po žebříku do druhého patra a z podloubí vysunete kvádr se známým symbolem býka. Po žebříku se přesunete do výklenku nad tímto kvádrem a skočíte na něj. Z něj potom přeskočíte na středový sloup, kde vlastní vahou otevřete tajnou skrýš ke zlaté sošce. Znovu vylezete na kvádr se symbolem býka a použijete bič na úchyt nad vámi. V horním podloubí seberete první část desky. Z podesty přeskočíte na protější a ve výklenku seberete další část desky. Nyní skočte na podestu vlevo pod vámi a z výklenku seberte červený diamant. Odrazová podesta se zřítí dolů a vytvoří vám stupínek do výklenku s poslední částí desky. Vraťte se do místnosti se soukolím. Na protější stěně vložte všechny tři symboly do připraveného místa ve stěně. V chodbě s výtahovou plošinou se odsune celá stěna. Do uvolněné místnosti přesunete kvádr a stisknete tlačítko výtahu. Vyjedete nahoru a pokecáte s kámošem od CIA. V intru pak už jenom mizíte v džípu.

03. Tian Shan River

Z výchozího postavení proběhněte přímo kolem vlka, občas ho zažeňte výstřelem z koltu. V soutěsce seskočte do rokle a odbočte vlevo. Proběhnete pod dřevěným mostem a z první skalní plošiny na něj přeskočíte. Na mostě se vydáte po cestě vlevo a zabočíte mezi skaliska opět vlevo. Minete dalšího vlka. Vylezete na plošinu nad vámi. Před sebou nyní uvidíte strážní hlásku. Indy na ní přeskočil a po žebřících uprostřed slezl až do podzemí. Zde v jedné místnosti zastřelil stráž a otevřel dveře do další místnosti. Z jedné bedny napravo vyskočil do otvoru ve vzduchotechnice, kterou se cestou vpravo dostal ke kovovým skříňkám. z nich sebral skládací nafukovací člun, lepidlo a velkou lékárnu. Potom otevřel kovovou mříž ve vedlejší místnosti. Došel až k vodě a z inventáře vyndal člun. Ten má ale dech! Hupky do něj a po vodě. U prvního břehu přirážte a vystupte na volné prostranství. Každopádně platí, že v případě jakéhokoliv úniku vzduchu z vašeho člunu je nutné sáhnout do inventáře pro lepící kyt. Nyní proběhněte mezi skalami přes kamenný most a dřevěný altán a na rozcestí zabočte vpravo. Doběhnete až ke strážnici, kde ze skříňky doberete do inventáře další potřebné lepící kyty. Od strážnice doběhnete k vodě s vodopádem. Napravo od vás je altán se spuštěnou důlní klecí. Touto klecí se budete dostávat zpět do výchozího postavení. Vaším úkolem je nyní najít čtyři ohořelé svíčky. Nasedněte do člunu a proplavte pod altánem k dalšímu vodopádu. Nezáleží na pořadí, v jakém budete svíce získávat. Já jsem se na prvním rozcestí s Indym vydal vlevo a hned na dalším také vlevo, dle přirozeného toku vody. V kostele seberete první svíci. Pozor na pavouky! Znovu nasedněte do člunu a plavte po proudu dál. Na rozcestí zabočte vpravo a u kamenného mostu zaparkujte. Přes jeskyni a další kamenný most doběhnete do jakési starodávné strojovny. Z podesty vpravo přeskočíte na zadní pist a z něj hned na protější plošinu. Štěrbinou ve zdi přeručkujete na protější stranu, provedete skok a proběhnete za sudy. Nyní skočíte na první pist, z něj hned na vedlejší a opět na druhou protější plošinu za sudy. Následuje finální skok. V chodbě napravo naleznete druhou svíci. Nalodíte se opět do člunu a tradá! Doplavete až k plošině se spuštěnou důlní klecí. Pomocí páky ji uvedete do chodu a vyjedete vzhůru na známé místo. Naložit, případně zalepit a znovu po vodě. Za altánem pod vodopádem teď vpravo. Proplavete jeskyní a na klidné hladině zaparkujete u plošiny se stromy. V objektu seberete třetí svíci. Po divoké vodě se dostanete opět k důlní plošině a vyjedete nahoru. Naposled svěřte svůj chatrný člunek divoké vodě. Celý lov na svíce jde samozřejmě na dva tahy, ale můj Indy rád zalepuje čluny. Pod vodopádem zahněte znovu doleva. Na známém rozcestí u modrého a žlutého objektu odbočíte vpravo. Vyjdete na rampu a rozstřelíte sklo v objektu. Přeskočíte dovnitř a pomocí páky otevřete dveře nad vámi. Po kamenném mostě si dojdete pro poslední svíci. Následuje cesta k důlní plošině a výjezd nahoru. Se čtyřmi svícemi v inventáři nyní proběhnete podél strážnice pod altánem a vejdete do kamenné brány. Na větrné růžici nyní osadíte všechny svíce, které následně zapálíte. Přivolaný větříček roztočí větrný mlýn, ten otočí kovovým mostem, po kterém přejdete s Indym do další úrovně.

04. Shambala Sanctuary

Z místnosti Indy vyskáče po plošinách ke stropu, kde si tlačítkem spustí padací žebřík a vyleze na střechu. Po spojovacím mostě projdete na nádvoří s vlkem. Vyskočíte na stříšku a malou zídku a po okoralé zdi vyšplháte až na její vrchol. Vstoupíte na žebřík v podlaze a propadnete se do místnosti s částí hodinového strojku. Přes obvodové podesty v místnosti seskákejte až dolů k hodinovému ciferníku. V rohu u tří kostříček slezte po žebříku do místnosti se soukolím hodinového strojku. Z ní sejdete ještě o patro níž. V další místnosti skočte z podesty vpravo na šikmé výstupky, po kterých sjedete až dolů. V zadní části místnosti posunete bednu a uvedete do chodu vodní mlýn a část hodinového strojku. Nyní se přes krajní dva regály posunete výš. S pomocí biče vyšplhejte na další regál nad vámi, ze kterého přeskočte na první kyvnou plošinu. Z ní potom následuje skok na regál v prostřední řadě. Další dva regály a skok na druhou kyvnou plošinu. Z ní už potom celkem snadno přeskočíte na podestu a vrátíte se do chodby. V místnosti nad vámi posunete další kvádr s částí hodinového mechanismu a uvedete tak hodiny v místnosti nad vámi do chodu. V této místnosti potom vylezete až na horní podestu u červeného žebříku a pákou otevřete dvě kovové mříže. Při stoupání vzhůru nezapomínejte používat bič. Na protější stěně naproti páce zamáčkněte tlačítko, které vám vysune dvě horizontální plošiny. Potom vylezete nahoru a přejdete po kamenném mostě s úzkým kolejištěm na druhou stranu. Na konci mostu se spustíte na parapet pod vámi a rozbijete okno. V následující místnosti se spustíte dolů k bronzovému zvonu, kde si s pomocí páky spustíte padací žebříky. Vylezete úplně až nahoru do posledního patra a opět s pomocí páky vytáhnete zvon. Přeběhněte do místnosti s hodinami, kde nyní na první podestě přehoďte další páku. Roztočí se vám část hodinového strojku v nejvyšším patře. Nyní se přesuňte znovu do místnosti se zvonem a v rohu přehoďte páku. Pohyblivá část hodinového strojku zajede až ke zvonu a udeří do něj. Objeví se stará jeptiška, která vám dá klíč od dveří v protější místnosti s hodinami. Dole otevřete bránu. V další místnosti s vodopádem zabočte hned do souběžných dveří vpravo. V místnosti s kobercem a se dvěma kostříčkami na postelích zabočte za roh a za malým soklem vylezte po žebříku. Zde naleznete klíč v nezvyklé podobě kříže. Vrátíte se zpět do místnosti s vodopádem. Vylezete k soše, která zde plní funkci stavidla. Otočíte s ní v pohledu směrem na vodopád proti směru hodinových ručiček. Do koryta pod vámi napustíte vodu. Následně vrátíte stavidlo do původní polohy. Z boku pod vámi se nyní otevře mříž. po žebříku sestoupíte do pod-

zemí. V chodbě se podplazíte pod rozhoupanou kládou a v další místnosti zastřelíte dva "ledňáčky". Vylezete po žebříku na podestu nad vámi a nastoupíte do klece. Vyveze vás až před vrata, která samozřejmě odemknete. Z výchozí podesty ve výklenku přeručkujete nejprve doleva a spustíte se na první trám. Z něj postupně přeskáčete v přímém směru až na poslední trám v řadě. Za chodbou v malé místnůstce seberete ve výklenku klíč. Vrátíte se zpět a přeskáčete až k prvnímu vetknutému trámu ve tvaru písmene " L". Z něj na druhý a hup do skuliny nad výchozí podestou. Přeručkujete doprava. Ze druhého trámu se spustíte na trám pod vámi a pak ještě o jeden níž. Z krajního trámu se s pomocí biče dostanete k řadě dalších trámů na protější straně. Přeskáčete co se dá a na konci místnosti s bičem houpy hou zase zpátky na původní stranu. U posledního trámu ve tvaru písmene "L" vysunete ze zdi kvádr a postupně vyskočíte do výklenku. Spadlou mříž odemknete a ze stolku seberete květináč s naklíčeným semenem. Skočte do vody pod vámi a plavte na druhou stranu. Potom se spustíte zpět do místnosti s pohyblivou klecí. Vrátíte se do místnosti s vodopádem. Vylezte na zídku u stavidla a zavěste se na trám nad vámi. Přeskočte na pravou protější plošinu a stlačte vypínač. U vedlejší podesty se spustí žebřík. Znovu na ni přeskočte z trámu a vystoupejte vzhůru. Na konci chodby zabočte do protisměru. Skrze zamřížované okno uvidíte do zavřené místnosti se zavěšeným ornamentovaným zlatým stojanem. Protější okno v místnosti se stojanem skrze zamřížované okno rozstřelte. V téže úrovni potom otevřete dveře do další místnosti. Prolezete rozbitým oknem na římsu a ručkujete doprava. Druhým rozbitým oknem vlezete do místnosti a do stojanu vložíte květináč. Stojan se nyní spustí do zaplaveného koryta v místnosti pod vámi. Dojdete tam a naposledy z trámu a tentokráte s použitím biče přeskočíte na prostřední pohyblivou plošinu. Otevřenými žaluziemi vpustíte blahodárné paprsky na váš květináč. Vyšlechtěný zázrak nyní seberete a odnesete ho do protější horní místnosti, kde už netrpělivě čeká stará jeptiška. Obdarujte ji a spatříte nečekanou proměnu v mladou krasavici se silou obra. Seběhněte po uvolněném schodišti a sjeďte po šikmé stěně do ledového království k bossovi. Spustí se na vás ze stropu. Neplýtvejte dostupným střelivem, nejde zneškodnit. Rychle se proto přesuňte nejprve do objektu s modrým symbolem. Vyběhněte po šikmínách nahoru a na konci chodby vysuňte ze stěny pohyblivý kvádr. Potom se přesuňte do objektu s červeným symbolem. Vyběhněte po propadající se lávce a po dřevěném mostě vběhněte do objektu s fialovým symbolem. Odtud přeskočíte do objektu s modrým symbolem a klušeme do objektu se symbolem zeleným. Zde po plošinách a s pomocí biče provedete přesun až do chodbičky se zavřenými dveřmi. Otevřete je a vstoupíte do místnosti, kde seberete Urgonovu část. Sjedete po šikmině dolů k bossovi a s pomocí nové zbraně mu zasadíte smrtelný úder. V jedné ze čtyř stěn popraská ledový krystal. S pomocí nové věcičky ho dorazíte a uvolníte si tak cestu ke dveřím. Za těmi už čeká jenom Indyho sličná děva, která ho pošle za dalším dobrodružstvím tentokráte do teploučka na Filipíny.

05. Palawan Lagoon

Z pláže nejprve Indy vběhl do jeskyně za sebou. Nastraženou jámu překonal s pomocí biče a přehoupl se na druhou stranu. U kostry opřené o bednu sebral mačetu. Vrátil se zpět na pláž a vběhl do vedlejší soutěsky. Mačetou rozsekl pavučinu a vstoupil do jeskyně. Vylezl na zatravněné prostranství a skolil nemotorného varana. U jeskyně napravo pročesal mačetou vchod a vešel dovnitř. U kostlivce sebral lopatu. Potom se znovu vrátil na pláž. Přeplaval na protější břeh ke dvěma palmám. Přes dvě pavučiny prošel zadní jeskyní a z pobřeží uviděl vrak lodi. Přeplaval tam. Na jeho přídi u dřevěné bedny našel Indy v malé krabici rozbušku od torpéda. Přeplaval zpátky na břeh a u dvou kamenů torpédo našel. Namontoval rozbušku a už je díra v kožichu! Otvorem vplaval do nitra vraku a na hladině nabral dechu. V jedné malé místnůstce pod vodou našel za dveřmi v bedně zednické kladívko. Na protější straně potom proplul soustavou zatopených chodeb nejprve ke svislé šachtě, kde s pomocí kladívka urazil zámek a otevřel vstup na čerstvý vzduch. Potom se znovu ponořil a ve špici lodi našel v bedně rezatý klíč. Rychle se vrátil a uvolněným otvorem vylezl na palubu vraku. Na druhé straně vraku vylezl po schodech a klíčem odemkl dveře. V řídící kajutě sebral se stěny kliku. Doběhl na příď vraku a u dřevěné bedny nasadil kliku do otvoru. Pootočil kladkou a z bedny se s pomocí biče přes ní snadno dostal na protější břeh. Mezi dvěma totemy odkopal nášlapnou desku, která otevírala vchod pod vodou. Vrátil se na původní pláž a nejprve se potopil k vraku japonské stíhačky. Za použití kladiva odlomil kus vrtule. Od vraku letadla doplaval k zavřené bráně pod vodou. Ta se nachází ve skále mezi dvěma podvodními totemy. S pomocí vrtule byla hračka vrata otevřít. Na dně zatopené jeskyně povytáhl kamenné tlačítko a uvolněným východem ve stropě vyplaval na nové vodní hladině. Proplaval na druhou stranu a skulinou ve skále vešel do indiánského jeskynního chrámu. Po schodech došel až k bývalé bráně a ze zídky vyskočil do štěrbiny nad sebou. Přeručkoval a pak zase střídavě lezl a ručkoval. Nakonec vyběhl po schodech ven k velikému totemu mezi dvěma palmami. V totemu zamáčkl tlačítko a otevřel vstupní bránu do podzemního chrámu.

06. Palawan Volcano

Z rampy nalevo přesunete pohyblivý kvádr pod podestu nad vámi. Prásk bičem a houpy hou na protější podestu. Naprasklou zeď dorazíte s pomocí vašeho "Urgen's Part" a uvolníte si cestu do chodby. Tou se dostanete až k vodní ploše. Doplavete do zátoky za zelenou plošinu a přes kamenné výstupky vzadu na ni vylezete. Dírou proskočíte do zatopené propojovací chodby. Dojdete až do jeskyně s lávou. Po kamenných výstupcích se postupně dostanete do další jeskynní chodby, kterou vám otevře valící se koule. Projdete dál a spustíte se do místnosti pod vámi. Zde zamáčknete kamenné tlačítko. Oknem před vámi uvidíte odplouvat gondolu. Vaším úkolem je dostat se na ni. Z mola, kde kotvila, skočíte do vody a doplavete ke známé zelené plošině s hořícími pochodněmi. Z ní přeskočíte do gondoly a od kostřičky seberete klíč. Znovu skočíte do vody a otvorem v písčitém dně proplavete do zatopené chodby do další jeskyně. Zde se sklouznete a zachytíte protějšího výstupku. Vysunete pohyblivé kvádry a lezete dál. Celkem logicky vylezete do chodby nahoře nad vámi. Pavouky raději postřílejte. Na konci chodby zamáčkněte tlačítko, kterým uvolníte mříž před vámi. Přeplavte na ono místo a klíčem odemkněte bránu. V lávové jeskyni přeskákejte z posunutého kvádru přes lávovou řeku a po žebřících vylezte na dřevěnou plošinu u stropu. Ve výklenku zamáčkněte tlačítko. V jeskyni vystoupá hladina lávy. Přelezete na stěnu vpravo a přeskáčete přes kamenné plošiny v lávě na druhou stranu. Nezapomeňte před stoupnutím hladiny lávy dobře pohyblivé kvádry usadit na vyznačená zelená místa. Vylezte do chodby na protější straně vpravo u stropu. Vyhněte se otráveným střílejícím šípům a na konci chodby pokláboste se Sofií. Projdete do další místnosti s tekoucí lávou. Dojdete před sochu a použijete na její upaženou ruku bič. Otevřou se vám dveře po vaší pravici. Chodbou projdete do další místnosti, kde s pomocí biče přeskočíte na protější plošinu. Po kvádrech vlevo a štěrbině ve stěně vyšplháte k okraji jeskyně s tekoucí lávou. Vstoupíte dovnitř, párkrát přeskočíte a zabočíte do chodby vlevo. Na jejím konci se otvorem v podlaze dostanete do místnosti s věznénou Sofií. Odemknete vězení a vypustíte ji na svobodu. Dalšími dveřmi vejdete znovu do místnosti s lávou a u sochy znovu zabočíte do pravých dveří. V další místnosti promluvíte u vypínače se Sofií a potom známým způsobem přeskočíte na protější plošinu s mříží. Sofie vám otevře a vejdete dál. Za dveřmi hned skočíte na sokl vlevo, přes který se dostanete až do chodby s dřevěnými bednami. Při této cestě opět použijete svůj drtič skal. Odsunete bedny a u jedné z nich se náhle otevře víko. V této bedně naleznete kladku. Vrátíte se zpět a seběhnete k ústí další chodby. Dole pod vámi buď přeběhnete chodbu s vystřelovacími otrávenými šípy nebo přijde oklika přes rozbitou zeď a lávovou místnost. Touto variantou se nebudu zabývat, není pro hru rozhodující. Ale je zde cenný poklad! Za chodbou se šípy najdete za místností s křížem v podlaze nepojízdnou lanovkovou klec. Z inventáře nasadíte kladku a sjedete na podestu před chrám. Otevřete si a vstoupíte dovnitř.

07. Palawan Temple

Tuto misi začíná Indy v lávovém podzemí. Zabočil za roh a skolil obluduu. Přeskočil na parapet do protějšího výklenku a ocitl se v další místnosti. Zde jak je vidno bude skákat po plošinkách plovoucích v lávě. Pečlivě si nejprve prostudujte intervaly mizení jednotlivých plošin. Indy se vydal vlevo po směru chodu hodinových ručiček. Minul první podestu zatím bez povšimnutí a zakotvil až na druhé. Zde po skále vylezl k ústí další velké jeskyně. Seskákal dolů a vlevo u kostřičky sebral klíč. Nyní se vrátil na první podestu opět přes pohyblivé plošiny. Slezl do sluje a v zadní části se proplazil do chodby. Prošel až do místnosti, kde do zámku vložil klíč. Vešel do chodby a vpravo z podstavce sebral červený klíč. Rychle vylezl na podstavec a s pomocí biče se chytl hrazdy nad hlavou. Vyšplhal k ní a unikl tak valící se kouli. Potom se spustil a pokračoval směrem k místu návštěvy koule. Před lávou vylezl na zeď vlevo a seskočil na podestu za ní. Spustil se dolů a známou cestou opustil toto místo. Potom přeskákal k velkým vratům naproti sobě. Použil červený klíč a vešel. Po schodech vystoupal až na volné prostranství. Potom skočil na plošinu vlevo pod sebou a vylezl k dřevěné chatrči. Přes poničenou provazovou lávku přeskočil na její druhou část a spustil se na zdravou část lávky pod ním. Přeběhl po ní na další plácek a skočil na plošinu vpravo. Došel až k vodní ploše s postranním vodopádem. Skočil do vody a přes dvě vodní kaskády dorazil až na klidnou hladinu spodního jezera. Vylezl na horní plošinu ke kamennému chrámu. Naproti němu přesekl provazovou lávku. Po další lávce pod chrámem přeběhl do protější jeskyně s bohatě zdobeným vchodem. V jeskyni zabočil vpravo a u pavouka hned po žebříku vlevo do výklenku nad ním. V chodbě bohaté na pavučiny potom stoupal stále výš a výš. Na jejím konci přeskočil do pravé chodby s nabodnutou kostrou. Záhy vyšel u horního vodopádu tentokráte z druhé strany. Zhoupl se na protější plácek. V jeskyni sjel po šikmé stěně a prošel ven k přeseknuté provazové lávce, po které slezl do jeskyně pod ním. Z podstavce sebral klíč a před padajícím kamením skočil do vody. Potom znovu vylezl u horního chrámu, kde přesekl provazovou lávku, odemkl a vstoupil dovnitř. V místnosti postupně zamáčkl čtyři tlačítka a ze středového sloupu v podobě totemu sebral zelený klíč. Potom seskočil do otvoru po sloupu v podlaze a na konci jeskyně unikl před valící se koulí na podestu nad lávou. Přes plošiny před sebou přeskákal na protější podestu. Zde použil bič. Jeskyní pokračoval dál až k poničené provazové lávce nad tekoucím řečištěm lávy. V jeho půli se spustil na skalní výstupek uprostřed lávy a z něho přeskočil na plošinu vlevo. Potom vylezl po žebříku k vratům a za použití obou klíčů je otevřel. Vchod do jeskyně je volný. Seběhl dolů k lávovému jezeru. Před sebou uviděl kamenný most a spoustu skalních výstupků. Před ním se nyní bude zjevovat lávový boss. Po výstupcích postupně přeskákal nejprve vpravo a dostal se až na podestu, kde nad schody sebral velmi užitečnou Taklitovu část, která ho na krátkou dobu vždy po její aktivaci učiní neviditelným. Stejnou cestou se vrátil až ke kamennému mostu. Přeskoky na jednotlivé plošiny provádějte poměrně svižně a dlouho se na nich nezdržujte. Lávový boss se vám bude snažit zatarasit další cestu. Před kamenným mostem, kde se boss zjeví použil svoji neviditelnost a oklamal ho. Vešel do chodby a prošel na plac ven z jeskyně k jezeru. Tlačítkem vpravo vpustil vodu do lávové jeskyně a zničil lávového velikána. Vrátil se do lávové jeskyně a z kamenného mostu kolem vytuhlého obra došel po ztuhlé lávě do chodby mezi dvěma sloupy.

Return To Peru (prémiová mise – pouze po zakoupení mapy z inventáře)

Další mise, jak sám název napovídá, se odehrává v Peru. Po zaparkování svého vozidla si seberete z džípu známý nafukovací člun. Spustíte se po proudu řeky. Nekochejte se krásou velkolepé přírody a raději se vyhýbejte ostrým kamenům v řece. Následuje úsek dravé řeky, klidné hladiny a zase dravé řeky. Zvládnete-li to, zaparkujte u břehu pod dvojitým malým vodopádem. Pod ním proplavte vodním tunelem do jeskyně. Znovu se potopíte do labyrintu zatopených chodeb a u čtyř beden na dně zabočíte do malého otvoru těsně u země. V další části jeskyně vylezete na první podestu. Dál a s pomocí biče skočíte hned naproti. Vstoupíte do jakési obřadní jeskyně s malou vodní plochou. Na kamenném oltáři zapálíte nejprve pochodeň a trochu se rozhlédnete. Zjistíte, že na dně té louže pod vámi se nachází zarostlý vchod do další lokace. Potopíte se, prosekáte se a už jste zase na suchu. Přetlačíte kamenný kvádr do víru před vámi. Voda začne stoupat a vyplavete vertikálním komínem na podestu do výklenku vpravo vysoko nad vámi. Proběhnete dlouhou chodbou s pavučinami a na jejím konci u koule prolezete do malé skuliny vlevo u podlahy. V místnosti seberete klíč. Doběhnete zpět k vodě a vylezete do výklenku naproti. V místnosti se sutinami vyšplhejte do otvoru a do zámku vložte klíč. Otevře se vám vstup do podzemí. Vstupte do tmavé chodby, občas si přisviťte zapalovačem. Dojděte do kobky s pozůstatky lidských těl a s pomocí biče vylezete až ke stropu. Potom přeskočíte do protější skuliny a spustíte se do kobky pod sebou. U kostry seberete bambusovou tyč. Slezte dolů a vraťte se do místnosti, kde jste vložili klíč. V protější stěně vložte do trojúhelníkového otvoru bambusovou tyč. Seskočte do místnosti s ruinami a dole u země prolezte do další chodby. S pomocí biče a dříve zasunuté bambusové tyče vylezete o stupínek výš. V chodbě přeskočíte první dvě nášlapné desky a přes třetí se propadnete do chodby. Projdete do místnosti s velikým množstvím zmijí. Nemeškáte a v rohu vyskočíte na první skalní výstupek a potom ještě na jeden. Vytáhnete bič a hup naproti. Vylezete po stěně do výklenku nad vámi, kde odsunete kvádr. Prolezete kolem něj a vyšplháte na plošinu vpravo nad vámi. Z ní provedete elegantní skok s úchytem. Chytnete se okraje škvíry a spustíte se na šikmou plošinu pod vámi, ze které v pravém okamžiku provedete skok do protějšího okna. Zachytíte se protilehlé škvíry, spustíte se o kousek dolů a přeručkujete do výklenku vlevo. Bičem uvolníte kámen v podobě orlí hlavy naproti vám. Ten spadne na plošinu pod vámi a zbaví vás smrtící koule. Nyní seskočíte dolů a dalším otvorem projdete do kruhové porostlé zelené místnosti se sloupy po obvodu. Z jednotlivých plošinek vás nyní budou vytlačovat pohyblivé kvádry. Doskáčete až do výklenku na konci a po vysunutých kvádrech nyní znovu přeskáčete do otvoru úplně až nahoře. V místnosti z podstavce seberete zlatou sošku a rychle zdrhnete do protilehlé chodby. Uniknete poprvé před valící se koulí a běžíte dál. Pozor na kouli, máte ji teď v patách. Sjedete po šikmině a u díry v podlaze použijete bič. Přeskočíte na druhou stranu a u zdi použijete znovu bič, po kterém tentokráte vyšplháte. Uniknete kouli a můžete nastoupit do další mise.

08. Jeep Trek

U velitelského stanu nasedne Indy do připraveného džípu. Vyjede po šikmé stěně před sebou (pozná ji podle vyjetých kolejí) a přes dřevěný most zabočí do jeskyně. Projede ji a další most zdolá rychlým nájezdem se skokem na protější stranu. Další rokli překoná rovněž skokem, tentokráte ze skalní plošiny nad rozbitým mostem. Projede jeskyní a otravu na plácku u dvou palem nejspíš zastřelí. U rozbitého mostu pokosí hlídku a za převráceným nákladákem sebere u skály kousek mostnice a most vyspraví. Nyní po něm přejede na druhou stranu. U zazděného vchodu do jeskyně vyjede po šikmé stěně vlevo a objede skálu vlevo. Vyjede u další jeskyně. S přidáním plynu sjede v jeskyni po jejím obvodu až dolů. Vyjede ven a vzhůru do kopce do další jeskyně. Frčí dál a první křižovatku projede rovně. Na druhé křižovatce zabočí do druhé levé. V protisměru proti němu bude pálit voják na korbě ruského nákladáku. Na další křižovatce zahne vpravo a potom zase vpravo. Dojede až k vodopádu. Za ním se vydá cestou vlevo. U strážního domku picne stráž a pokračuje krajní cestou. Na další křižovatce u zeleného totemu jede vpravo. Na posledním rozcestí vyjede na šikmou porostlou plošinu. Nad ním najednou přeletí vrtulník se Sofií. Vyleze k ní po provazovém žebříku a zaletí si do další úrovně.

09. Teotihuacan

V další části vašeho dobrodružství se přesunete do Mexika. Seběhnete po schodech do místnosti se sloupovím a vpravo otevřete pomocí tlačítka dveře. Seběhnete chodbou dolů a minete lisovací stěnu. Ve výklenku seberete klíč. Pokračujete chodbou dolů. Minete zelené dveře se symbolem jakýchsi vah. Další cestu vpřed vám znemožní jezdící dveře. Cesta zpět se rovněž zablokuje a teprve nyní se zelené dveře otevřou. Ve výklenku zamáčknete tlačítko a cesta je rázem volná. Vejdete do čtvercové místnosti. Skočíte z ochozu dolů a potom otvorem ve středu místnosti proskočíte ještě o patro níž. Z obvodových stěn zde povytáhnete tři kvádry. Středový sloup vyjede vzhůru a vám se otevřou dveře na plošině nad vámi. Přeskočíte na ni z jednoho povytaženého sloupu. V šikmé chodbě na jejím konci sešlápnete desku. Ze stropu spadne kvádr, na který nyní vstoupíte. Vyjedete vzhůru. Projdete do horní místnosti. Dole v místnosti se sochou si všimnete čtyř válcovitých kamenů v pohyblivých drážkách. Nahoře na podestě se nachází dvě tlačítka. Kulaté z nich otáčí sochou kolem své osy a druhé otáčí v protisměru dva soustředné kruhy kolem sochy. Vaším úkolem je dorovnat vždy tři kameny do jedné drážky a otočením sochy přes systém ozubených kol otevřít všechny dveře se symboly. Postupujte systematicky. Osvědčil se systém nejprve všechny kameny posunout k jednotlivým symbolům a potom vždy dva protilehlé umístit vždy na jeden vnitřní a na jeden vnější okruh sochy. Otočením kruhů potom celé soukolí sesynchronizujete. Na podestu k tlačítkům vyjíždíte kamenným výtahem za dveřmi s vypínačem. Za otevřenými dveřmi se symbolem ryby vložíte za totemem vpravo na plošině vodní klíč. Otevřou se vám podvodní vrata do vedlejšího bazénu. Na sloupu pod vodou povytáhněte tlačítko a vyjede vám zelený osový sloup. Vylezete na prstenec kolem něj a v klídku postříláte hady. V komínovém průduchu potom vyšplháte vzhůru a přeskočíte na horní plošinu středového sloupu. Z něj do chodby nad vámi. Na jejím konci přeručkujete do vedlejšího výklenku, abyste záhy mohli skočit do výklenku naproti vám. Odtud vylezete výš a z jedné podesty přeskočíte na protější. Následuje známá finta s bičem a přesun na propojovací plošinu. A opět šplh po zdi (ještě, že si Indy nekouše nehty). Dojdete do místnosti a vyslechnete rozhovor vašich nepřátel. Z podstavce seberete rybího Bůžka a vpustíte do místnosti jiné světlo. Ve výklenku ještě seberete zrcadlo. Seskočíte dolů a na stěně zatlačíte tlačítko. Objevíte se na známém místě za dveřmi se symbolem jakýchsi

vah. Vrátíte se k vašim ozubeným kolům. Následuje sekce pták. Vlezete dovnitř, rozseknete pavučinu a vystoupáte chodbou vzhůru. Jeden podezřelý výklenek svojí drtící zbraní z inventáře prorazíte. V místnosti se třemi kobkami vylezete do průduchu a otvorem v chodbě přeskočíte na sokl naproti. Vlevo je žebřík, ten vpravo asi víc klouže. Ze soklu skočíte do protějšího okna a zahnete do chodby. Tady se dveřmi za jednou pavučinou dostanete do místnosti, kde na vás dole čeká symbol ptačího Boha. Zpátky se vrátíte stejnou cestou, skok do vody a jste doma. Zbývá poslední vchod se symbolem jaguára. Vlezete do místnosti a zastřelíte stráž. Po terasách vyskáčete vzhůru a v místnosti s dírou v podlaze seberete symbol jaguářího Boha. Otvorem skočíte na hlavu sochy pod sebou a jste zase doma. Zbývá vám vejít do dveří označených všemi symboly. Na jednotlivé podstavce rozmístíte získané symboly. Středová socha ve vedlejší místnosti sjede nyní dolů. Seskočíte k ní a do rukou jí vložíte zrcadlo. Odražený paprsek světla vám otevře cestu dál.

10. Olmec Walley

Z výchozího postavení s velikým rozhledem se vydal Indy do jeskynní chodby. Postupně sestupoval níž a níž. Doběhl až na louku a vydal se podél potoka mezi dvěma skalami. Na druhé louce u velikého kamene se dvěma palmami prosekal zarostlý vstup do jeskyně. Proběhl na její druhou stranu a vyběhl po schodech do chrámu. Na velkém nádvoří se sochou došel k zadnímu schodišti a z kamenné zídky se zhoupl na hlavu sochy. Přeskočil na druhou stranu a vyšel po dalších schodech. V místnosti zasunul kvádr se symbolem lidské hlavy a propadl se do šikmé chodby. Na jejím konci nahoře stoupl na malou destičku a rychle seběhl do výklenku vpravo. Chodbou se vyvalil kámen v podobě velké lidské hlavy. Indy se vydal za ním a posunul ho na kamennou desku. Vlevo mezi skalami vytvořil spojovací most. Vrátil se do jeskyně a před schody do chrámu nyní odbočil vlevo. Dostal se až k vytvořenému spojovacímu mostu. Přešel na druhou stranu do jeskyně s povalenou sochou. Vpravo dole pod plošinami objevil malý otvor do další sekce. Vyšel z jeskyně a uviděl před sebou vyvalený kámen a spojovací most. Hned vedle vlezl do jeskyně, vyběhl po schodech a ve vodní nádrži povytáhl kamenný kolík. Otevřel dveře lichoběžníkového tvaru do místnosti s několika sloupy. Zde zatlačil kvádr do zdi a spatřil podobnou šikmou chodbu s kamennou tváří na jejím konci. V chodbě našlápl kamennou desku a rychle seběhl s doskokem na připravený plac. Potom vyšel asi do poloviny šikmé chodby a trošku "poopravil" narušenou zeď vlevo. Prošel ven, sklouzl se na plošinu pod sebou a znovu vešel do místnosti s několika sloupy. Kámen nyní vytlačil ven z místnosti a venku ho dosoukal až na kamennou desku. Vytvořil další propojovací most. Vrátil se až k ústí první jeskyně. Před schody do chrámu znovu zabočil vlevo a přešel přes spojovací most. V jeskyni s povalenou sochou tentokráte došel až nahoru a přešel další spojovací most. Z jedné zelené plošiny přeskočil na druhou a vešel do úzké mezery mezi skalami. Po horní podestě přeručkoval doprava a přeskočil na zatravněnou plošinu. Došel až do jeskyně s umělým vodopádem. V bazénu za vodopádem se otvorem ve dně dostal až k vertikálnímu komínu. Střídajícími se skoky zdolal podesty nad sebou. Za vodníkem vylezl a stiskl tlačítko. Zastavil přítok vody do bazénu a zároveň z něj všechnu vodu vypustil. Vstoupil do něj a otvor z bazénu zacpal posuvným kvádrem v podobě lidské hlavy. Přes další kvádr pod vodníkem vylezl z bazénu po zdi a nahoře znovu zmáčkl tlačítko. Proud vody vymrštil kvádr na určené místo. Indy opět zprovoznil spojovací most. Seskočil dolů k bazénu a ve výklenku vylezl na zeď. Prošel po mostě do jeskyně pořád dozadu. Uvolnil zarostlý východ z jeskyně a použil bič. Z výklenku u kamenné hlavy seskákal dolů. Vešel do jeskynního chrámu, kde na něho u vchodu zírala kamenná tvář sovy. Seskákal dolů a postřílel jedovaté hady. Otevřel si bránu ven. Na plošině před vztyčeným sloupem zamáčkl tlačítko a v časovém limitu se přesunul do horních dveří v místnosti u stropu. Cestou mu posloužily protější kvádry s plošinami a jazyk obludy vyčnívající ze skály. Nahoře došel až ke sloupu se supí hlavou. Strčil do něho a rázem si vytvořil poslední most. Vrátil se zpět přes první bránu u stropu. Dole potom přeběhl po mostě a v jeskyni s rozvalinami seskákal dolů. Přes propast se zhoupl známým trikem. Prolezl pod povaleným kvádrem a po dalších vyšplhal zase vzhůru až ke schodům. Vyšel na volné prostranství a stanul před pyramidou. Vylezl po schodech a z výklenku sebral zlatou sošku. Nyní s ním plošina sjela do podzemí. Ze sloupu se spustil až na zem a u dvou velkých vrat zapálil ve výklenku pochodně. Tím je otevřel včetně garáže s hadím bossem. Ve výklenku naproti bossovi sešlápl kamennou desku a rychle se přesunul do bossovy bývalé garáže naproti. Po vystouplém kvádru vylezl k oltáři a sebral Azerimovu část, která ve spojení s modrými krystaly umožňuje Indymu létat. Obřího hada zabijete tak, že s pomocí létajícího kouzla se necháte vynést na jednu z krajních dolních plošin s modrým krystalem uprostřed. Musíte se postavit na teleportovou desku pod krystalem a kouzlo zaktivovat. Na obou koncích plošin jsou nášlapné jezdící plošiny. Při kontaktu se zemí vylézá vždy v příslušném rohu ze země ostrý bodec. Musíte si vyčíhat polohu hada a v pravém okamžiku mu bodec prohnat hlavou. Přeji vašemu Indymu hodně štěstí. Nás úspěšné však teď čeká věc mnohem příjemnější a to je cesta ven z pyramidy. V louči modrého paprsku se osvědčeným způsobem Indy přemístil do provaleného otvoru v boku pyramidy. Překvápko ho však neminulo.

11. V. I. Pudovkin

Co by to bylo za dobrodružství, kdybyste si nemohli vyzkoušet alespoň na chvíli akci beze zbraní. Začínáte v cele svých nepřátel na křižníku V. I. Pudovkin někde u Kanárských ostrovů. Vyskočíte na postel a otevřete zámek u stropní mříže. Slezete dolů a zaboucháte na hlídku. Než vejde, schováte se do vzduchotechniky za uvolněnou mříží. Až vejde hlídka a zabočí za roh, skočte dolů a zavřete ji do cely. Teď jste sice beze zbraně, ale zato na svobodě. Otevřete si hned první dveře vlevo. Přehoďte páku a rychle se vraťte do chodby. Až přejde hlídka k rozběhnutému stroji, seberte ve vedlejší kajutě ze stolu Taklitovu část. V chodbě pokračujte rovně a ve dveřích použijte svoji neviditelnost. Projděte kolem strážného do podpalubí na příď lodi, kde si ze sudu seberte celý svůj původní zbrojní arzenál. Teď to začíná být jiné kafe. Vraťte se do podpalubí s bednami. Posuňte nejprve vyčnívající červenou bednu doleva tak, aby lícovala s modrou. Vrchní bednu ze světlého dřeva na ni přesuňte. Vylezte a s pomocí biče hup na modrou bednu. Potom dál až ke stropu. Vydáte se do dveří na protější straně, ze kterých vyšla hlídka. Projdete až na špici a vylezete k dalším dveřím. V kajutě za nimi seberete ze stolu lékárnu a zabavenou Urgonovu část. Vrátíte se na horní plošinu s bednami a v protější druhé kajutě násilně otevřete načatou boční stěnu. Ve vedlejší místnosti vlevo vylezete po žebříku a projdete rovně do další chodby. Vylezete na palubu křižníku. Cestou nahoru se můžete v bočních kajutách trochu napakovat. Na palubě hned po výlezu z podpalubí odbouráte kus stěny. Projdete přes kuchyň a v malé jídelně vylezete po žebříku. Vyslechnete rozhovor komandira s kormidelníkem. Ze stolu za sebou seberete třetí známou věcičku. Vrátíte se zpět a po cestě budete stále slézat do podpalubí. Dostanete se do druhého skladiště s bednami a zaparkovaným nákladákem. Postavte se k ovládacímu panelu jeřábu. Mostnici jeřábu a pojízdnou kočku musíte nastavit přesně do polohy k bedně s modrým krystalem. Potom ji zdvihnete do výšky. Postavte se pod ni a s pomocí Azerinovy části vylétněte nad ostatní bedny. Vylezete na horní plošinu a vstupte do strojovny. Slezte dolů, kde přehodíte páku. V horní části strojovny spustíte žebřík, po kterém nyní vylezete o patro výš k dalším dveřím. V kajutě za nimi potom seberete ovládací kolo. Vyjdete na palubu a na zádi s jeho pomocí otočíte převodovým mechanismem a spustíte na vodu záchranný člun. Sbohem Pudovkine!

12. Mero'

Nyní se Indy přesunul do Egypta k pyramidám. Nejprve z jedné zadní části vlezl do pyramidy, ze které vepředu kouká část koleje. V pyramidě skočil do úzké chodby a hned přeskočil do otvoru s pavučinou. U pravé popraskané zdi ji dorazil svým detonátorem. Vylezl ven, přisunul si kvádr a začal stoupat po zdi pyramidy. Vylezl do výklenku vlevo nad sebou a zatlačil vypínač se symbolem lidského oka. Dole otevřel vchod do pyramidy. Zahnul doprava do chodby kolem prvního reliéfu faraona a u první pavučiny opět doprava. Vylezl na sokl a přeskočil na protilehlou podestu ke druhému reliéfu faraona. Zahnul doleva a vylezl po žebříku rovněž vlevo. Spustil se dolů do otvoru a dole rozbil zeď. V malé místnosti zamáčkl malé tlačítko s okem. Přes spadlý kvádr přelezl do chodby. Na jejím konci se zachytil levého výstupku. Vylezl po žebříku a u reliéfu se zachytil výklenku. Potom zabočil vpravo a vylezl do místnosti, kde zapálil malou pyramidu. Doběhl k plechové boudě za pyramidou, kde začínal misi, a oknem střelil do naskládaného dynamitu. Uvnitř sebral bazooku, lékárnu a převodový řetěz. Potom došel k ústí starého dolu, které se nalézá pod dřevěnými kůly pod svahem. U starého výtahu použil chybějící část řetězu a pákou ho hned uvedl do chodu. Svezl se dolů a seběhl dál po svahu. V díře u kostry sebral poměrně zachovalé cibule. Výtahem dojel nahoru a došel k poslednímu pražci v kolejišti. Malý černoušek mu za cibule přinesl z jeskyně diamantové oko. Vrátil se zpět ke svému

džípu. Kousek od něj se postavil na místo dopadu fialového paprsku z pyramidy. Ze země s ním vyjel podstavec se sochou zvířete. Seskočil dolů a vložil diamantové oko do čela sochy. Odražený paprsek otevřel jednu zlatou závoru v podobě ruky. Diamantové oko opět uložil do inventáře. Vrátil se ke vstupu do pyramidy. V chodbě u prvního reliéfu faraona prošel otvorem s pavučinou. Spustil se dolů a v místnosti naproti ležící kostře zamáčkl tlačítko. Spodním otvorem prolezl do kobky a vyskočil do výklenku, aby potom v chodbě zabočil doleva, do další kobky se spoustou pavučin. S pomocí detonátoru rozbil dvě zdi a naproti sobě zamáčkl tlačítko s okem. Otevřel jím poklop z podzemí ven. Zároveň uviděl spoustu nepřátelských vojáků. Vrátil se do přímé chodby a přeskočil na další podestu naproti sobě, kde opět zasunul tlačítko s okem. Za ním se ze zdi vertikálně vysunul kamenný kvádr. Rychle přeskočil zpět a pod kvádr vytáhl ze zdi krychli. Potom vylezl nahoru a přeručkoval na druhou stranu. Proběhl místnost a na rozcestí s reliéfem krokodýla se vydal vpravo. Z kamenné rakve vylezl do místnosti nad sebou. Vyvalil vchod, šel dál a postřílel hady. V místnosti potom z jedné střechy skočil nejprve na druhou a pak otvorem ve stropě vylezl do chodby. Uniklo vlevo a vyskočil na podestu nad sebou. Ocitl se v místnosti, kde opět na stole zapálil malou pyramidu. Nyní se vrátil až do místnosti, kde přeskakoval se střechy na střechu a z její stěny vytlačil ven kvádr se symbolem sfingy. Došel na konec zeleného paprsku a opět se s ním vysunula plošina se sochou zvířete. Znovu vložil diamantové oko. Ze dveří uvnitř pyramidy odstranil druhou zlatou závoru v podobě lidské ruky. Nezapomněl si sebrat diamant. Nyní se vydal zpět dírou v zemi do podzemí (mohl jít i jinudy) a došel na rozcestí u místnosti s rakvemi. Seběhl dolů po schodech a došel až k okraji místnosti. Dole uviděl kolejiště. Přeskočil na protější trám a přeručkoval vlevo. Vylezl a dal se chodbou vpravo. Zde vysunul kvádr a vyskočil na plošinu nad ním. Přeskočil s úchytem naproti a přeručkoval do výklenku s pavučinou. Vzadu vylezl po žebříku a z výklenku potom přeskočil s úchytem na výstupek na druhé straně. Pustil se, o něco níž se zase lapil a sebral malou pyramidu. Přeskočil zpět do výklenku a opět se zachytil ve škvíře pod sebou. Prolezl do úzké chodby s pavučinou a s pomocí biče se vysoukal ještě výš. Potom provedl finální dva skoky a byl na místě. Na stůl položil pyramidu a zapálil ji. Seskočil o stupeň níž a provedl detonaci boční zdi pyramidy. Vyběhl ven. Z rozbitého plechového skladu za pyramidou nyní sebral vědro. Vrátil se do míst, kde poprvé vstoupil do pyramidy a na rozcestí s reliéfem faraona odbočil vlevo. Po žebříku slezl do místnosti s přitékající vodou. Postavil se na stupínek proti toku vody a na ptačí vahadélko zavěsil vědro. O zbytek už se starat nemusel. Vyběhl ven, našel odražený červený paprsek a již je třetí ruka ze dveří pryč. Nyní Indy znovu vlezl do pyramidy, odkud vytlačil kvádr se symbolem sfingy. V místnosti, kde přeskakoval z jedné střechy na druhou, se vrátil až na rozcestí s reliéfem krokodýla. Proplazil se až k pohyblivé stěně s okem a potom hned dál do další hrobky. V zadní části použil svůj drtič zdí. Osou hrobky vylezl o patro výš. Z místnosti se potom vydal úzkou chodbou vpravo. U dalšího reliéfu s tlačítkem nadzdvihl plošinu nad otrávenými ostny a vylezl ještě výš. Dalším tlačítkem uvolnil víko ve stropě místnosti pod sebou. Nahoře uviděl modrý krystal. V časovém limitu se přesunul za roh a sjel po dvou plošinách k teleportačnímu místu. Vylétl do horní místnosti a zapálil zde poslední pyramidu. S létajícím strojkem v ruce se spustil stejnou cestou dolů a opustil pyramidu. V místě dopadu žlutého paprsku nejprve odsunul dva kvádry. Potom vložil diamantové oko (samozřejmě po odsunutí dalšího kvádru) a dveře jsou volné. Najdete je v pyramidě naproti dolu. Uvnitř na kolejích uvidíte vozík, do kterého nemáte palivo. Půjčíte si kanystr ze svého zaparkovaného džípu. Potom ještě musíte znovu přes výtah do dolu a sebrat z převráceného vozíku náhradní kolečko. Kompletně vybaven! Vyspravíte druhý vozík, doplníte PHM a odjedete už odsud.

13. King Sol's Mines

Sedíte si pěkně v důlním vozíčku. Projedete prvními vraty a u dřevěného objektu vylezete po schodech. Uvnitř uvidíte orientační tabuli kolejiště, včetně výhybek. Po pravé ruce máte soustavu pák s čísly jedna až pět. Za orientační tabulí našel Indy rozvodnou krabici, do které musí najít pojistku. Projel skrze další dvoje vrata a vystoupil z vozíku. Z bedny na vozíku u rampy pojistku vyklepl. Projel dál a zastavil na druhém kolejišti u dřevěného objektu s orientační tabulí. Uvnitř vsadil pojistku do rozvodné skříňky. Pomocí pák přehodil výhybky jedna a tři. Nasedl do vozíku a vyjel vpřed. Cestou uviděl svoje "kámoše". Minul výhybku číslo jedna i číslo tři, sjel z kopce a vystoupil na plácku se sloupy, z nichž jeden byl rozlomený. Přejel křižovatku kolejí, zajel až před vrata a provedl couvací manévr. Další vrata s vozíkem rozrazil a vystoupil na plácku před dvojitým vodopádem. Po plovoucích bednách nyní přeskáče a z té poslední se zachytí bičem kulatiny nad sebou. Proskočí za levý vodopád do místnosti, kde sebere klíč. Vrátí se a nasedne do vozíku. Projede až do chodby, kde šlehají z lampy elektrické výboje. Za poničeným pletivem sebere v místnosti ze stolu klíč. Vyjede dál a nyní zaparkuje v zatáčce před vraty, kde se ve svahu nad ním nachází další kolejiště a dřevěná bouda s bednami a poskládanými dřevěnými trámy. V rohu místnosti odemknete dveře a seberete olejničku. Nyní zaparkujete na rozcestí těsně před výhybkou číslo čtyři a trochu ji olejničkou promáznete. Vrátíte se do místnosti s orientační tabulí kolejiště a přehodíte výhybku číslo čtyři. Až se kolegové vysekají, dojedete k výhybce číslo pět, zde zaparkujete a pěšky dojdete až k místu karambolu. U rozbitých kolejí se zhoupnete na svém biči na druhou stranu. Projdete za vrata a rozbijete popraskanou stěnu vlevo. Místnost vyčistíte od hadů. Na jejím konci seberete modrý diamant. Vrátíte se k vozíku a pokračujete v krasojízdě. Teď zaparkujete v místnosti za dvěma osmihrannými betonovými sloupy. Na rampě odsunete dřevěnou bednu. Rozstřelte sudy a v další místnosti u kostry vylezte po žebříku. Z výklenku skočte na středovou skalní plošinu a potom do další chodby. Rozseknete pavučinu a záhy jste v místnosti. U kvádrů s kostrou seberete červený diamant. Za ním se dírou v podlaze dostanete nejprve do pavoučí sluje, z níž vede cesta zpět na středovou skalní podestu, ze které se vrátíte ke svému vozíku. Jedete dál. Přejedete vodní příkop a zaparkujete. Ponořte se do zatopené jeskynní chodby a plavte pořád vlevo. U beden na dně vylezete do místnosti a přeskočíte do výklenku v kvádru nad vodou. Po dalších kvádrech a výstupcích se dostanete až ke stropu. Z plošiny posledního kvádru vyskočíte do protějšího lichoběžníkového výklenku a projdete dál. Následně seberete zelený diamant a skočíte do vodního příkopu pod sebou. Nasednete a záhy zastavíte u dřevěné rampy, kde jste předtím sebrali pojistku k ovládání výhybek. Indy prošel vchodem nad rampou a došel až do zeleně osvětlené místnosti s malou pyramidou uprostřed a s velikou sfingou u samého stropu. Do pyramidy uprostřed nejprve vložil z inventáře klíč a se středovým sloupem povyjel trochu výš. Skočil na lešení s bednou vlevo a ve výklenku na plošině vložil červený diamant. Středový sloup opět vyjel o něco výš. Z plošiny přeskočil k další podestě a vložil zelený diamant. Ruka sfingy s teleportačním krystalem se nyní pohnula do správné polohy. Seskočil dolů a z teleportační desky a za použití vznášedla se přesunul na podestu s modrým krystalem. Opět vložil diamant na určené místo. Středový kvádr povyjel do finální polohy. Dole u teleportační desky odkryl výklenek s pákou. Nahodil ji a sjel do místnosti pod ní. S pomocí biče se dostal na druhou stranu a opustil úroveň.

14. Nub's Tomb

Z výchozí chodby přeskáčete po pískovcových kvádrech a zachytíte se v mezeře u stropu. Přeručkujete doprava a známým trikem "pusť a chyť" se dostanete do výklenku pod vámi. Projdete do místnosti s mnoha sloupy a zabočíte vpravo po schodech. U dvou barevných sloupů vylezete nahoru a přeskočíte zeď na volné prostranství se šesti barevnými sloupy. U schodů vlevo před vraty odsunete podstavec se sfingou. Mačetou si uvolníte vchod. Přeskočíte propast do protějšího výklenku a dostanete se až k páce, kterou přehodíte. Uvolněným vchodem slezete do chodby a na konci místnosti rozseknete závěs. V chodbičce vysunete kvádr. Proběhnete dál a překonáte dvě naklánějící se plošiny. Vzadu u rozbitého žebříku vyskočíte do bočního výklenku a potom hned naproti. Po žebříku došplháte výš. Z místnosti, kde se nyní nacházíte, se díváte na výchozí postavení ze začátku mise. Na druhé straně se dostanete do arény, kde u středového sloupku zamáčknete tlačítko. Nad vámi vyjede plošina se sochou zvířete. Vejdete do místnosti za vámi a z levého krajního výklenku mezi sloupem a zdí s pomocí biče vylezete na první sloup. Po dalších přeskáčete a vylezete až na střechu chrámu. Z kvádru na střeše se potom spustíte na krajní plošinu. Z ní s pomocí biče odlomíte levou ruku sochy zvířete, kterou nyní máte ve vaší úrovni. Přemístíte se opět do místnosti s barevnými sloupy za zdí a u velkých vrat nasadíte chybějící končetinu. S pomocí páky vpravo dveře otevřete. V další místnosti vás bude otravovat podivný létající předmět s ostrými břity. Nezbývá než odstřelit. U jednoho sloupu rozseknete červené sukno a vytáhnete pohyblivý kvádr. Přesunete ho až k protějšímu sloupu a vylezete do díry. Chodbou se dostanete až do místnosti, kde přehodíte páku a zdvihnete ocelová vrata. Vrátíte se a dírou po vytaženém kvádru prolezete nyní až do suterénní místnosti, kde seberete klíč. Tím potom ve vyšším patře otevřete kovovou roletu do výklenku se želvou. V téže místnosti se pomocí teleportačního zařízení přesunete na plošinu u stropu. Po střeše přeskáčete na druhou stranu místnosti a vzadu u zdi zamáčknete tlačítko. Do odkrytého podzemí nyní vstoupil ruský komandir. Zatlačíte znovu tlačítko a vejdete za ním do podzemí. Na první podestě pod schodištěm zamáčknete další tlačítko. Spustíte se do spodní místnosti a u soustavy ozubených kol vyplašíte komandira Volodnikova. Hned pod schodištěm vysunete kamenný kvádr a dotlačíte ho na vyznačené místo mezi sloupy. Vyběhnete o patro výš a v místnosti za sloupy odsunete sfingu tak, že zatarasíte jeden ze vchodů. Potom budete Volodnikova chvilku nahánět, až vběhne do připravené pasti. Seberete od něj bronzové ozubené kolo. Nyní vylezete zpět do místnosti se želvou a do jejího hřbetu ozubené kolo vložíte. Do tohoto výklenku zatlačíte kamenný kvádr, který jste předtím vysunuli. Protizáváží nyní vyzdvihne malou výtahovou plošinu. Teleportem se přemístíte znovu až ke stropu a přeběhnete na kraj, kde se s pomocí biče na tuto plošinu zhoupnete. Odveze vás do podzemí k dalšímu podivnému stroji. Bazookou ho Indy rozmáčkl jako štěnici, Obdobně si poradil i s jeho druhým kamarádem. Z místnosti vyskákal po sloupech do chodby u stropu. Potopil se v zatopené místnosti a dole u podlahy proplaval malým otvorem do chodby. Zde ze zdi povytáhl tlačítko. K hladině vyjela socha. Vyplaval nad hladinu a vylezl na malou plošinu. Z ní postupně a přes hlavu sochy přeskákal na protější plošinu, kde zaparkoval létající strojek. Sejmul ho. Z plošiny se přesunul k otvoru a vystoupal do místnosti s bazénem. Od stropu sjela náhle do místnosti ocelová koule, ze které do vás šlehá elektrický výboj. Z inventáře nyní oprašte strojek neviditelnosti. V podloubí proběhněte na druhou stranu místnosti a s pomocí biče vyšplhejte na červenou rohovou podestu. Potom se zhoupněte na plošinu za kovovou mříží a otvorem těsně za ní projděte. U další mříže skočte na protější plošinu a z ní ještě dál. Z rohové šikminy sjedete a přeskočíte na protější výstupek. Vylezte do otvoru lichoběžníkového tvaru. Na konci chodby se teleportujte do chodby nad sebou. Projděte místností nad koulí a z protějšího výklenku vysuňte kvádr se symbolem beraní hlavy. Za rohem stlačte tlačítko. Nyní vysuňte pravý kvádr a zamáčkněte tlačítko. Zbývá poslední kvádr a poslední tlačítko. Každopádně počítejte s tím, že pár výbojů rozhodně schytáte. Poslední tlačítko zatlačíte celkem třikrát, dokud nevypustíte vodu z bazénu pod sebou. Vrátíte se k němu a skočíte do zbytku vody. Žebříkem v ose sloupu vylezete nahoru ke stroji. Vysoukáte se na první lopatku, přeskočíte na druhou a s úchytem na třetí. Úplně nahoře seberete Nubovu část. Skočíte do bazénu a dole znovu vylezete na středový sloup. Zde hned použijete novou věcičku a vysunete nad hlavou kovový most. Vylezete po žebříku a přeběhnete k okraji bazénu. V jedné obvodové zdi naproti objevíte zavřené dveře, u kterých znovu použijete Nubovu část. Z další místnosti se dvěma hady seskočí Indy do známé lokace. Hned u východu z předchozí místnosti se postaví na teleportační desku. Nejdříve s pomocí Nubovy části odstraní ochranný kryt pod krystalem a potom se vznese vzhůru. Po krajních převisech přeskáče až na malou výtahovou plošinu. Potom z ní seskočí a plošina vyjede vzhůru. Použije Nubovu část a vedle něj se pod plošinou otevře mříž. Opět se teleportuje do chodby nad ním. Výtahová plošina se želvou ho nyní vyveze nahoru. Přeskočil šikmou stěnu. U kostry přede dveřmi sebral lékárnu a pistoli. Znovu přijde na řadu Nubova část. Hlídacího robota ve dveřích jednoduše odpálil. V místnosti mezi sloupy odklopil víko rakve a z boku sloupu objevil destičku pro další aktivaci Nubovy části. Z rakve potom sebral Nubovo červené oko a v zadní části místnosti ho vložil do malého výstupku trčícího z podlahy. Nyní si na něj vyšlápl ocelový drobeček. Z úkrytu mezi sloupy střídavě vybíhejte a s Nubovou věcičkou aktivujte na stěnách kovové destičky, které zelektrizují velké čtvercové desky na zemi, na nichž postupně robota udoláte. Ve středu místnosti mezi sloupy vyskáčete potom po plošinách nahoru a přes obřího robota skočíte na vnější ochoz. Zde na zdi zamáčknete tlačítko a uvolněným vchodem projdete pořád za nosem. Po žebříku, který vám pošle Sofie, vylezte na čerstvý vzduch.

15. Infernal Machine

Návrat do Iráku na známé místo v podzemí. Z chodby slezte na výtahovou plošinu pod vámi a potom ještě dolů do místnosti za ní. Na konci místnosti vás výtahová plošina vyveze nahoru. Seskočíte znovu dolů a u otvoru pod plošinou zamáčknete tlačítko. Sklopíte tak plošinu do chodby k dalším dveřím. Otevřete si dveře do veliké haly. Napravo skočíte do vody a vlezete do reaktoru. Vstoupíte do levého otvoru a přeskáčete pod elektrickými výboji. V další místnosti seberete odcizenou Nubovu věc a vypnete s ní elektrické výboje. Nyní přeskáčete přes reaktor do protější chodby. V modrém paprsku, kde funguje levitace, se přesunete vzhůru na plošinu před nehybným Mardukem. Přes krajní pravou nebo levou plošinu přeskočíte do chodby a spustíte se otvorem a následně seberete z Mardukovy hlavy Azerimovu část. Přeskočíte do výklenku nad sochou a s pomocí biče se zachytíte sklopené hrazdy nad sebou. V protějším výklenku zamáčknete tlačítko a uvolníte dveře. Vstoupíte do obrovské haly. Přes zavěšené ocelové pouzdro reaktoru přeskáčete po jeho venkovních plošinách do výklenku na druhé straně. Projdete do místnosti, která se s vámi začne otřásat. Přeplavete louži pod sebou, vylezete po žebříku a v místnosti seberete Urgonovu část. Do sloupku vložíte část Nubovu a přes protější pohyblivé elementy se přesunete ke dveřím naproti. Projdete až k výtahové plošině a v šachtě sjedete dolů. V místnosti za sebou vložíte do podstavce Urgonovu část. Výtahem vyjedete až nahoru a přeskočíte na horní plošinu pláště reaktoru. Potom skočíte do zeleně osvětleného podloubí vlevo. Na jeho konci opět skočíte na protější plošinu pláště reaktoru a potom do výklenku naproti. Jde to špatně, ale jde to. Výtahem vyjedete do chodby nad sebou. Dojdete až ke kouli, ve které je vězněna Sofie. Zlikvidujete agenta CIA a seberete mu odcizenou Taklitovu část. Teleportem nebo po žebříku ve výklenku vylezete o patro výš, kde uprostřed místnosti

z ocelové koule šlehají elektrické výboje. Potom se zasuňte do jednoho výklenku. S pomocí své neviditelnosti se přesuňte na plošinu s tlačítkem a těsně až vám neviditelnost vyprchá, tlačítko zmáčkněte. Vyřadíte tak kouli z provozu. Z toho samého místa se hned teleportujte do místnosti nad sebou. Ze středového podstavce seberte Mardukovu hlavu a vložte místo ní teleportační strojek. Koule se Sofií sjede dolů a za vámi se otevřou dveře. Projdete chodbou a výtahovou plošinou se spustíte k soše Marduka. Obejdete ho a ze zadního výklenku mu nasadíte jeho hlavu. Rázem ho oživíte. Doběhnete k němu a vyskočíte na plošinu vpravo. Do strojku vložíte Taklitovu část a pootočíte ovládacím kolem. Propadnete se do finální úrovně.

16. Aetherium

V poslední misi začínáte v teleportačním kuželu. Nejprve se dotknete spodního žlutého světla na boku a potom ve středu válce vyplujete na podestu, kde před vámi mezi modrými kvádry probíhá elektrický výboj. Vyskočíte na plošinu naproti a seberete nástroj z mimoprostoru. Vrátíte se teleportačním labyrintem dolů k místu s rotující elipsou a opět se dotknete žlutého světla (vypadá jako volské oko přilepené na stěnu). Vyplavete vzhůru ke kruhovému otvoru s vírem a použijete novou věcičku. Dojdete k přístřešku, kde jste v předchozích kolech pomocí sviček spouštěli větrný mlýn. Projdete dál, otevřete si další clonu a středem teleportu se dostanete do dalšího víru, kterým se přesunete až do arény. Z jejího středu se na vás vyřítí Marduk. Jednou modrou chodbou proplavte níž a vydejte se do prostoru, kde se nachází známá socha se zrcadlem. V této misi používejte v labyrintu pro vaši lepší orientaci mapu s vyznačenou polohou křížku, který udává místo vašeho přesunu. Žlutá barva znamená správný směr. Od sochy seberete zrcadlo. Přesunete se zpět k Mardukovi a nastavíte ho proti jeho střelám. Střely se musejí od něho odrážet. Nejlepší je pozice ve středovém kruhu, kde Marduk zároveň dobíjí svoji energii z ocelové koule nad sebou. Až ho porazíte, seberte jeho medailon. Vložte ho na určené místo v místnosti. Ze stropu vyjede ocelová koule, ze které se Marduk dobíjel. Stoupnete si pod ni a prásknete do ní bičem. Nabijete ho elektrickou energií. Vrátíte se do míst se sochou a cestou před vraty z modré plošiny šlehněte bičem do ocelové koule nad vámi. Vejděte do víru a přeplavte do místnosti níž, kde je v kouli vězněna Sofie. Šlehněte bičem do ocelové koule nad sebou a plošina pod vámi se zasune. V chodbě se zároveň zavřou dveře. V teleportu se potom přesunete výš a projdete do dimenze, kde seberete zelený diamant. Vrátíte se a prásknete do druhé koule nad sebou. Opět se teleportem přesunete kousek výš a seberete modrý diamant. Bránu do nové dimenze otevřete vždy s pomocí nového přístroje. Naposled se vrátíte a šlehnete bičem do ocelové koule. Nyní koule uprostřed místnosti s vězněnou Sofií sjede dolů a Marduk se nečekaně převtělí do nové podoby. Přes teleport se dostanete k červenému diamantu. Potom se po vnější chodbě dostanete ke koncovému teleportu a přesunete se hned za něj do teleportačního kužele. Za ním z modré desky seberete podivnou hranatou věcičku. Na druhé straně potom zamáčknete tlačítko a otevřete si dveře. Na konci vnější chodby se ve svislém teleportu dostanete dolů do arény. Vstoupíte ke dveřím označeným na mapě žlutým křížkem a vložíte do nich zelený diamant. Vstoupíte do vedlejší dimenze do místnosti s kvádrem. Vyjdete zpět do arény a do dveří po levé ruce vložíte modrý diamant. Opět profrčíte do jiné dimenze. Stejně tak učiníte nakonec u třetích dveří s červeným diamantem. Uprostřed arény potom vystoupáte na část hradby, která zde průběžně vyrostla. Nyní na vás bude Marduk nalétávat a útočit z bezprostřední blízkosti. Dobře mířte a práskejte do něho bičem, až ho zcela zlikvidujete. Na středovou plošinu v místnosti vypadne vysvobozená Sofie. Zmizí v jednom východu z arény. Vydáte se za ní a budete průběžně přeskakovat a vylézat po sutinách a stoupat stále výš a výš. Cestu vám znepříjemňuje vzniklé zemětřesení. Vylezete až k Sofii a k velkému údivu společně s Volodnikovem zmizíte za horizont.

Jiří Mužík

HALF LIFE:
OPOSSING FORCE
KOMPLETNÍ NÁVOD - OBTÍŽNOST NORMAL

WELCOME TO BLACK MESA

Hned úvodní intro vás ve vrtulníku seznámí se členy mariňáckého týmu, se kterými budete spolupracovat a kteří se během celé hry několikrát na různých místech objeví. Šetřete si hlavně zdravotáka týmu, bude pečovat o vaše plné zdraví.

Po havárii vrtulníku napadeného vetřelci se ocitnete v úvodní místnosti s blikající zářivkou a s profesorem oživujícím vojáka z vašeho týmu. Vejděte do chodby s propadlými traverzami a projděte dvojitými dveřmi vlevo. V další chodbě seberte za převráceným vozíkem ze stolu ochrannou vestu. Projděte dál přes odšupovací dveře, ve kterých je zaklíněný další převrácený vozík. Zombíka, který vyleze z laboratoře raději obejděte. Nezapomeňte, že začínáte jen s holýma rukama. Za mrtvým securiťákem v modré uniformě sejděte po schodech k další ochrance. Strážnému chvilku trvá, než otevře zakódované dveře, ale pár vřelých slov nakonec udělá své. V další chodbě seberte u vyzkratovaného kabelu svoji první zbraň – hasák. Další schodiště vám blokují laserové paprsky. Rozbijte odrazové zrcadlo a paprsky zmizí. Samozřejmě, že se to neobejde bez pořádné exploze, o které ve hře není nouze. V chodbě zlikvidujte dva skákající vetřelce, přeskočte kaluž s kyselinou a vzhůru po schodišti. Z rozbitých beden posbíráte cenný zdravotní arzenál. Vyjdete na čerstvý vzduch na volné prostranství. Po zelených skalních výstupcích postupně přeskáčete až na plošinu s otevřenými dveřmi. Prolezete dírou a po potrubí seběhnete na plac s havarovaným vrtulníkem. Projdete přes hangárová vrata vpravo na další plac, kde za plotem probleskuje výboj vysokého napětí. Otvorem u země prolezete do místnosti s generátorem a za výboji se opatrně přesunete do dalšího otvoru u země. Potom už vejdete do ohrady s vysokým napětím. U mrtvého securiťáka seberete pistoli. Je dosti přesná, zvláště s použitím laserového zaměření. Vzadu u zdi pomocí deonu vypnete elekrický proud ve všech obvodech. Vrátíte se k havarovanému vrtulníku. Vedle vysílačky se spustíte otvorem po žebříku do podzemí. Opatrně projdete mezi masožravými lapači (nebo

je pokosíte) a přesunete se do další lokace hry. Sestoupáte po žebřících a po kovových roštech se přesunete do místnosti se šikmou výtahovou plošinou. Elektrizující obludy samozřejmě zlikvidujete a projdete až do místnosti s kyselinou. Ve snaze vejít do protějších dveří vyvoláte v místnosti soustavu výbuchů. Až spadne i kovový rošt nad vámi, rychle se po něm a po ocelových traverzách přesuňte k horním dveřím, které se záhy samy otevřou. Výtahovou plošinou sjeďte dolů a projděte do další místnosti s kyselinou. Opatrně přeskočte zelenou louži a přesuňte se do velína k ovládací páce. Vpravo na pojízdné plošině nejprve sestřelte explodující bednu a potom plošinu s pomocí páky přesuňte tak, aby bylo možné z beden pod vámi na ni přeskočit a hned následně na plošinu s bednami vlevo. Zde pomocí deonu otevřete vrata. Z navršených beden přeskočíte zpět a vrátíte se do velína. Plošinu nyní přesunete kousek doprava a přeskáčete na bedny před vámi. Z nich už potom jenom pár skoků do další chodby. V místnosti zvednete závory a v zadní části zmizíte v otvoru v rozbitém potrubí. Propadnete se do místnosti s vodou. Otvorem v rozbité mříži proplavte do vedlejší místnosti se žebříkem. Vylezte nahoru. Přícuckáře v chodbě raději zlikvidujte. Přeběhněte po roštu a z beden vpravo seberte další náboje a ruční granát. Projdete do místnosti s alarmem, kde v kyselině vlevo pod vámi pracuje robot. Rozbijte explodující bednu a uvolněte mu cestu. Po zadním žebříku sestupte dolů a po bednách přeskákejte k ovládacímu pultu naproti. Spustíte čerpadlo a vyčerpáte značnou část kyseliny z místnosti. Přeběhněte naproti k vratům a otevřete je pomocí nástěnného deonu. Vstoupíte na plošinu a vyjedete vzhůru. Elektrizující pejsky raději nehlaďte (možná jedině tak s použitím hasáku). Dojdete až k prázdnému vagónu podzemní dráhy. Přisuňte k nástupním dveřím vozík a po traverze přeskočte do vozu.

WE ARE PULLING OUT

V této misi a v misích následujících se již nebudu podrobně zabývat rozbíjením každé bedny a doplňováním zbrojního arzenálu. Přejdeme rovnou k věci.

Vystoupíte z vagónu a dáte se hned po schodech. Na konci chodby uvidíte ve vedlejší místnosti potvoru, jak morduje profesora. Záhy se v okně vysype sklo. Otvorem se dostanete dál až k šikmé plošině. Vyjedete nahoru a po bednách a přes krabici s doplňováním vaší odolnosti (armor) se přesunete pod zamřížovaný otvor vzduchotechniky. Dojdete až k žebříku, vylezete a zmizíte do dalšího kanálu vzduchotechniky. Z následující místnosti uvidíte na plac se startujícím vrtulníkem. Projdete do vedlejší místnosti s vysílačkou a hned do další s vojákem a profesorem. Seběhnete po ocelovém schodišti. V hangárové chodbě vám chlápek s kravatou zavře těsně před nosem vrata. Za vámi se objeví elektrizující potvory. Postříláte je a vybouraným otvorem ve zdi zmizíte dál.

MISSING IN ACTION

Proběhněte vlevo kolem páry a pod trubkami se přikrčte. V další místnosti vylezte potrubním vedením k mříži vzduchotechniky a račte vstoupit. Hned první mříží v tunelu se propadnete do místnosti s nízkým stropem pod vámi. Zde se vyhněte tmavým dlaždicím v podlaze. Kdo nevěří, ať tam běží (teda slítne). Dojdete až do místnosti se dvěma větráky. Po jejich horních konstrukcích se přesunete do otvoru naproti a po kovových plošinách k dalším větrákům. Proběhněte mezi nimi. U dalších větráků zmizíte v pravém otvoru v podlaze. Vejdete do jakési plamenometné místnosti. Přeskákejte, pokud možno bez úhony, na druhou stranu k bednám a rozbijte mříž. Následně proběhněte jeden plamenomet. U druhé šachty si vyčkejte na vhodný interval a rychle přeběhněte smrtícím tunelem na druhou stranu. Pokud se zavčasu dotknete zadní kovové desky, plamen vás již nedostane. V další místnosti nyní přesunete explodující bednu do testovacího kanálu a tlačítkem nad ním ji odpálíte. Dírou v podlaze se podzemní chodbou dostanete až k rozbitému kanálu vzduchotechniky. Proběhnete kolem rozbitého nákladáku do podzemních garáží. Tlačítkem mezi dvěma červenými vraty uvolníte vstup do sousední místnosti. Po schodech se dostanete až do chodby s vyplašeným profesorem a pošlapanými výtahy. Po výstupcích na stěnách výtahové šachty se přesunete k žebříku a dále až ke kabině výtahu. Vylezete na její střechu a přeskočíte do chodby naproti. Zabočíte do místnosti

s blikajícím světlem vlevo. Po zadních zelených bednách proskočíte do chodby a v místnosti za mříží deonem vypnete elektriku. Vrátíte se zpět do výtahové šachty a vylezete na boční výstupky do původní úrovně. Z výstupku nyní přeskočíte na utržené ocelové lano, vyšplháte vzhůru a přeskočíte na střechu druhé kabiny výtahu. Projdete do chodby a od červených dveří přesunete bednu k zamřížované vzduchotechnice. Tou projdete dál až na druhou stranu chodby, odkud červené dveře otevřete. Nyní bednu přesunete k navršenému haraburdí (nezapomeňte, že bedna se dá i tahat). Přeskočíte harampádí a skrz rozbité okno odpálíte ve vedlejší místnosti explodující bednu. Vzniklým otvorem ve zdi potom přesunete bednu k další mříži vzduchotechniky. Nezbývá než prolézt dál. V chodbě se otvorem v podlaze propadnete do místnosti s profesorem. Zde přehodíte deon a vyšplháte po elektrickém kabelu. Zaktivujete vysílačku a záhy spatříte svoje kolegy. Jednoho z nich přinutíte vypálit autogenem ocelové dveře s nápisem "elevator".

FRIENDLY FIRE

Po úvodní bitvě vám kolega vypálí další ocelové dveře, které však vedou jenom k dobírákům. Vystoupejte po schodech a červenými dveřmi se dejte k východu. Přes lítačky vejděte do další místnosti, kde se náhle vyvalí zeď a uvolní cestu dál. Vylezete dírou ve stropě a potom po žebříku k jiskřícím dveřím. Přeskočíte na protější kovový rošt. Z další chodby odstřelíte explodující bedny naproti a zbavíte se dvou otravných mouchomeťáků. Potom odstřelíte jehlan na jednom sloupu s elektrickými výboji a uvolníte cestu vpřed. Po fialových kabelech visících ze stropu přeskáčete na protější kovový rošt. Doběhnete k malé výtahové plošině a skrz místnost s vysílačkou dojdete až k rozbořenému stropu v další místnosti. Po příhradovém nosníku vyšplháte na volný plac. Nenechte se svým zdravotákem odbýt. Až ho ukecáte, doplní vám zdraví. Vlezte do rozbitého kanálu vzduchotechniky a vnikněte do garáže. Utkáte se s maskovanými černými ninji. V garáži potom otevřete roletová vrata, za kterými objevíte zraněného kolegu. Doběhněte k dalším dveřím v garáži a odstraňte z nich dřevěnou zarážku. Skrz chodbu se dostanete zpět na plac a přivedete ke zraněnému vojákovi zdravotáka. Po jeho uzdravení se znovu přesunete na plac. Chlapík vám propálí autogenem cestu dál. Na trojnožkové kulomety se mi nejvíce osvědčily ruční granáty. Chodbou projdete až ke dvěma kolegům. Zapojte je do akce s otravnými ninji. V místnosti s modrými bednami přehoďte na rampě deon. Ve vedlejší místnosti otevřete kovová červená vrata do podzemky. Na konci kolejiště najdete zaparkovanou drezínu. Doporučuji však nejdříve všechna zákoutí vyčistit od dotěrných protivníků. Na konci jedné chodby nad schody přehoďte ve velínu deon. Zvedne se závora a otevřou se červená vrata pod vámi. Nyní nastoupíte na drezínu a zařadíte zpátečku. Dojedete až před první křižovatku kolejí a přehodíte výhybku (prostě střelte do vahadla se šipkou). Dojdete až na konec jiné části trasy podzemky. Vystoupíte ze svého dopravního prostředku a rozbitým oknem prolezete do místnosti se zkratovaným kabelem. Přisunete bednu k šikmému sloupu a vylezete do místnosti nad vámi. Následuje průchod vzduchotechnikou.

WE ARE NOT ALONE

Po otevření kovových dveří vstoupíte do veliké místnosti, kde dochází k řetězovým explozím. Projděte na protější konec místnosti. Jeden z elektrických výbojů porazí kovovou lávku, po které se přes teleport dostanete na Xen. Zde postupně zdolávejte plovoucí ostrůvky (používejte i trampolíny). Na jednom z ostrůvků seberete teleportační pušku. Při jejím druhém způsobu použití se dostanete na Xen a doplníte svůj arzenál. Ze Xenu se dostanete zpět do akce průchodem přes mlhovinu.

CRUSH DEPTH

Nastupte do výtahu a sjeďte dolů. V chodbě se vydejte vpravo a projděte rozbitými skleněnými dveřmi. V jakési podvodní laboratoři stiskněte tlačítko na ovládacím panelu a profesora ve skafandru přesuňte do vaší místnosti. Na druhém konci chodby vám potom tento profesor odblokuje zakódované dveře. Při snaze odblokovat druhé dveře váš spolupracovník zahyne. Nezbývá, než se vydat po žebříku v rozbitém akváriu. Na horní plošině záhy projdete dírou ve zdi do tmavé místnosti. Na jejím konci vlezete do kanálu vzduchotechniky a prolezete až do místnosti za dveřmi, které váš komplic neotevřel. Vlezete do ocelové klece uprostřed místnosti a zmáčknete tlačítko. Vyvolané elektrické výboje a výbuchy vás přesunou pod hladinu vody. Proplavete podvodním kanálem a vylezete v místnosti s nouzovým červeným osvětlením. Přes rozbité mříže vede cesta do zatopené místnosti. Zde vylezte po žebříku na malou podestu. Chodbou projděte do další chodby k zombíkům. Po žebřících slezte až do místnosti s ovládacím kolem. Tím otevřete mříž pod podestou se žebříkem. Zatopeným tunelem potom proplavete až na jeho konec a s pomocí ovládacího kola vypustíte vodu. Cestu dál vám nyní blokují elektrické výboje. Na jejich zlikvidování se osvědčila metoda pohozeného ruksaku s trhavinou. Projděte dál až do chráněného podvodního tunelu. zde se opět teleportujte na Xen a následně hned zpět do hry. U mrtvého vědce otevřete další dveře do chráněného podvodního tunelu. Mezi rozbitými podlahovými rošty proplavte otvorem ve dně do vedlejší místnosti a hned svislým průduchem vzhůru. V průduchu samozřejmě rozbijete mříž. Kanálem se brodíte dál.

VICARIOUS REALITY

Po šikmém potrubí vyšplhejte vzhůru. Vyjděte po schodišti kolem dotěrných vetřelců do další chodby s nouzovým osvětlením. Zde se objeví potvory a po jejich pokosení se vydáte stejnou cestou, odkud přišly. Na volném prostranství vlezete do chodby za pootevřenými dveřmi. Plošinou vyjedete až do laboratoře. Zde si pouze v zadní kóji vyzvedněte útočné broučky, budou se záhy moc a moc hodit. Za stěnou vejděte dveřmi do další místnosti. V chodbě s krvavými stopami se vydejte do výtahu vlevo a po žebříku vystoupejte výtahovou šachtou. Z bočních plošin po obvodu výtahové šachty potom skočte na levou polovinu vyvalených skleněných dveří v horním patře. Chodbou dojdete až k výtahu, se kterým sjedete o patro níž. V další místnosti u ovládacího panelu rozbijte skleněnou stěnu a seběhněte na plac pod vámi. Dole potom otevřete dveře a s plošinou vyjedete do další části laboratoře. Zde seberete novou výkonnou zbraň. Za příčkou projdete do další místnosti se zombie. Dojdete až do propojovací chodby s nouzovým červeným osvětlením. Ta vás zavede až do laboratoře s elektrizujícími pejsky. Nezbývá, než je postřílet a projít dál. V další místnosti se vám po stisknutí tlačítka objeví hologram profesora. Otevřou se vám další dveře a ze zadní vitríny seberete přícucku (její přednosti ve hře zvláště uvítáte). Za laboratoří se v zeleně osvětlené místnosti pomocí přícucky přesunete na protější stranu. Na konci chodby nastoupíte na výtahovou plošinu a sjedete dolů. Projdete přes místnost s masožravými přícuckami a znovu vyjedete výtahovou plošinou, tentokráte nahoru. V místnosti vyběhnete po schodech vlevo až do nouzově osvětlené chodby. Po ochozu opatrně projdete kolem chapadlového zobáku. Na řadu přijde vaše přícucka. Namiřte ji do vybouraného otvoru ve zdi a přitáhněte se. Šachtou vzduchotechniky potom prolezete do místnosti a přehozeným deonem zastavíte větrák v protější větrací šachtě. Nyní tam vlezte. Šachta vás záhy vyplivne do místnosti s vodou a plovoucími bednami. Běžte dál, až do místnosti s dlouhým žebříkem. Vylezte nahoru a projděte až do místnosti s obrovským jednookým červem. Postavte se těsně za ovládací panel visutého mostu, červ na vás nebude moci útočit. Nyní musíte červa zničit v toxické rafinerii, střelba vám zde nepomůže. Rychle seběhněte na plošinu pod vámi a zabočte do dveří vpravo. Vydejte se po rozbitém žebříku a v rohu chodby za bednou rozbijte mříž vzduchotechniky. Dostanete se do místnosti s ovládacím pultem. Otevřete dveře 02 a po kovovém roštu přeběhnete do protějších dveří. Projdete dál a sestoupíte po žebříku o patro níž. V následující místnosti se přes navršené bedny dostanete do dalších dveří. Přeskočíte toxickou louži a nastoupíte na výtahovou plošinu. V místnosti na konci chodby zamáčknete červené tlačítko a uvedete do pohybu lisovací stěny v místnosti s navršenými bednami. Vrátíte se tam a rozbijete mříž v podlaze. Spadnete do vody. Vylezete po žebříku a rozbijete sklo. V místnosti na konci spustíte čerpadlo. Stoupající hladina vody vás vynese zpět do otvoru a do místnosti s lisovacími stěnami. Vrátíte se do místnosti s ovládacím panelem a vstoupíte do dveří 03. Po žebříku se dostanete až do chodby na boční úroveň červa. Na plošině hned za dveřmi nyní přehodíte deon. Rychle se schovejte zpět do chodby a nyní se s pomocí vaší přícucky přichyťte na protější stěnu, kde musíte otočit ovládacím kolem. Že tento úkol musíte provést co nejrychleji, zjistíte sami. Zbývá už jenom rychlý přesun do místnosti s ovládacím panelem a sbohem červíku. Teď zcela bez problémů s pomocí horního ovládacího panelu spustíte visutý most a po něm tradá do další úrovně.

FOXTROT UNIFORM

Přeběhněte po kovovém roštu do zadní místnosti. S pomocí přícucky se vyhoupněte o patro výš a pak ještě výš. Potom přeskočte zábradlí na kovovou lávku a vylezte po žebříku na volný plac. Nastane akce "ninja". Přes šikmou červenou bednu se dostanete dál. Prolezete dírou do objektu a přivítáte se s kolegy mariňáky. Na volném placu rychle přeběhnete dozadu a po žebříku vnikněte do maskované střílny. Seberete zde odstřelovačku. To je jiný kafe. Kolem explodujících beden a dvou kovových sudů projděte mezi bloky budov dál. Explodující bedny v žádném případě nelikvidujte. Na dalším plácku svedete novou bitvu. Tady jsem docela uvítal přenos s pomocí své zbraně na Xen. Rychle doplnit zdraví a už jsem zase zpět. Vejděte do pootevřeného skladu s červenými bednami. V další části skladu se na rampě vlevo spustíte po žebříku do podzemí. Nastává jedna z nejsvízelnějších fází hry. Musíte proběhnout tmavým labyrintem chodeb až k zatopenému kanálu. Cestou vás budou otravovat obrovské elektrizující potvory. Chce to jen dobře taktizovat. Kanálem se dostanete na jeho druhý konec, kde rychle vylezete nahoru po žebříku vpravo. Zjevující se obludy musíte vykosit a zároveň musíte rychle přehodit páku v pravé části místnosti. Tím jim definitivně zatarasíte přístup do místnosti. Totéž však musíte provést v opačné zadní části místnosti. Chvilka oddechu a znovu do tmavých katakomb s elektrizujícími obludami. Zkuste do akce zapojit své broučky. Potom doběhnete až k žebříku, autogeňák vám rád odstraní mříž. Vylezete na plac k bednám a bojujete a bojujete. Oběhněte bedny a vzadu skrze ně projděte dál. Potom zabočte do uličky vlevo až kolem hořících ohňů. Na dalším placu jděte přes propadlou komunikaci do otvoru u červených vrat. Projdete dál a z dalšího otvoru pozorujete obludu na mostě. Dá se zlikvidovat několika způsoby, které zcela jistě odhalíte sami. Vejděte na most a uvidíte chlápka kravaťáka jak vám mizí v levém teleportu. Na konci mostu je odpalovací zařízení k důmyslně rozloženému dynamitu. Odpalte most. Je to zároveň jedna z metod likvidace obludy. Vstupte do rozbitého potrubí v tělese mostu. Proud vody vás strhne až k místu s rozbitou mříží. Zde vystupte. Mezi skalisky už na vás čeká dvojčlenné mariňácké komando. U vodní louže s havarovaným letadlem opět svedete bitvu s ninji. Mezi skalisky se po vodě dostanete k další pevnině. Na volném plácku vás nyní bude odstřelovat ninja s houfnicí. Dostal jsem se mu na kobylku s odstřelovačkou a už si ani neprásknul. Vpravo od plošiny s houfnicí vstupte přes malé dveře do objektu. Zaktivujte vysílačku a vyjděte ven. Za zničeným obrněným transportérem se otevřou vrata do podzemí. V místnosti po bednách přeskákejte mezi dvě souběžná potrubí. Projděte do chodby a vystoupejte po schodech až na plac s houfnicí. Nasměrujte ji vlevo na zídku vedle malých dveří a ustřelte kus plotu. Vzniklým vykousnutím projděte dál. Otvorem ve zdi se dostanete na malé prostranství, kde zničíte potvory a nepřátelský vrtulník. Vylezete na střechu rozpadlé budovy a otvorem ve zdi se dostanete na prostranství s elektrizujícím kabelem. Vzadu vylezte po žebříku na střechu a přes ventilační hlavici a šachtu vzduchotechniky přeskočíte na vedlejší střechu. Proběhněte dozadu a po žebříku slezte dolů. Protáhněte se pod červenými vraty a vejděte do místnosti s deonem, který přehodíte. Vrátíte se na střechu a po kabelu přejdete na druhou stranu. Vzadu se otvorem ve vzduchotechnice dostanete do podzemních garáží. Seběhněte dolů a po zaparkovaném autě vyšplhejte ke zraněnému securiťákovi. Otvorem ve vzduchotechnice se přesunete do sousední sekce. Projděte mezi vraty s nápisem "stop". Vzadu u nákladáku zlikvidujte dva ninji a na korbě zajistěte detonační hlavici. Vraťte se zpět ke dveřím se securiťákem. Vstoupíte do místnosti a vzadu sjedete výtahem do podzemního skladu.

WORLDS COLLIDE

Záhy pochopíte, že ve skladu mezi bednami se utkáte v nelítostném souboji na "ninja a na smrt". Dojděte až k přepravním bednám. Těsně u zdi pod otvorem, kde mizí, přeskočte na protější stranu. Vyskákejte na plošinu nad kulometným hnízdem. Potom běžte pořád za nosem a na konci rampy seskočte do výklenku. Potom si vyčkejte na vhodný okamžik a proběhněte mezi bednami do protějšího výklenku a potom ještě jednou naproti. S výtahovou plošinou vyjedete na rampu. Dojděte úplně až na konec místnosti a z palet v levém rohu postupně po bednách přeskákejte až ke dvěma protilehlým výklenkům. Přeskočte do volného z nich a pokoste vše živé pod vámi. Po kývajících se bednách seskáčete postupně dolů. V místnosti vzadu dojdete po šikmé rampě k poslednímu securiťákovi. Plošina vás odveze do finální akce. Překonejte protivítr a sejděte po schodech. Otevřete si dveře a nejprve si pečlivě prohlédněte závěrečnou lokaci hry. Ve vedlejší místnosti se z fialového teleportu záhy objeví finální boss. Po jeho stranách ve výši hlavy jsou na plošinách na zábradlí namontovány dva kulometné lasery. Postup likvidace bosse je následující. V menší místnosti vyšplháte po laně. Všimněte si malého doléčovacího jezírka v rohu místnosti, budete ho zcela jistě potřebovat.

Vystartujte proti obludě. Až po vás vypustí smrtící zelený plyn, uhněte, a hned vystartujte k bližšímu kulometu. Miřte dobře, ale pouze a jenom na oko obludy. Pokud se zavčasu trefíte, obluda ho zavře. Přesunete se na druhou stranu a s pomocí druhého kulometu provedete totéž. Potom sestoupíte po zadním žebříku dolů. Obluda otevře ve své hrudi přepravní teleport, do kterého musíte pražit nějakou ze svých palných zbraní. Jakmile vyteleportuje obludu, zničte ji a celý postup opakujte znovu. Při druhém pokusu budete mít celou situaci ztíženou tím, že obluda rozbije lávku a ke druhému kulometu se budete přesouvat pomocí své přícucky. Nezapomeňte na doléčování. Celý postup opakujte, dokud obluda nezmizí ve fialovém teleportu. S použitím samopalu nebo kulometu ji dostanete na čtvrtý pokus. Hodně zdaru a možná někdy třebas na Xenu.

Jiří Mužík

MIDTOWN MADNESS

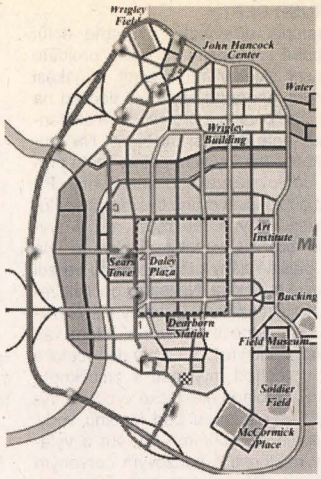
KOMPLETNÍ NÁVOD NA SKVĚLOU ZÁVODNÍ HRU S ÚPLNÝMI MAPAMI A POPISY TRATÍ

Na začátek bych vám chtěl předložit několik poznatků, které při hraní jistě zužitkujete:

Nejrychleji není vždy nejlépe; lepší je předjíždět po chodníku než v protisměru; policajti jsou jenom na ozdobu - pokud nejste úplní amatéři nic vám neudělají; autobus je super na ničení protivníků; trať vybraná počítačem není vždy ta nejlepší; když už jedete s počítačovými auty, nejezděte přímo s nimi v chumlu, protože nemají pud sebezáchovy; pokud nemáte volant, hrajte na joysticku, pokud nemáte ani ten, zapomeňte na obtížnost professional; pro majitele pomalejších karet je lepší nižší rozlišení; defragmentace disku hodně urychlí hru, protože hra čte místy z disku; policajtů se dá i využívat; pokud vám vadí houkající sirény za vámi a máte dost velký náskok, osvědčil se mi tento tip na zbavení se policie: nechat policejní auto najet vedle sebe a kousek před křižovatkou prudce zpomalit (lidově řečeno to zaflekovat). Policajti se rozbijí o auta na křižovatce.

Tratě se dělí na několik typů (viz recenze). O Circuits se nebudu ani zmiňovat, protože je to vždy jenom ježdění dokolečka nebo do jiného geometrického tvaru, bez silničního provozu. Na většině tratí je nejrychlejší auto nejlepší.

Michal Kratochvíl

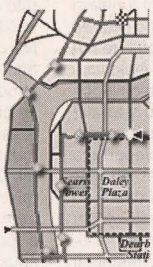


Freeway flyer

Je jedna z obtížnějších tratí, je možné ji jet dvěma způsoby:
1. Vezmete si Panoz Roadster a snažíte se jet co nejrychleji a před počítačem, protože jedete-li za ním, budete mít velké problémy s vyhýbáním se převráceným autům.
2. Vezmete si City bus nebo Freightliner Century a pojedete v protisměru. Na dálnici potom narazíte do několika aut a zablokujete tak celou cestu. Potom se už jenom díváte, jak se nebozí počítačové rozmlacují o stojící auta (nefér, efektivní, nutné). Ať už jedete jakýmkoliv způsobem u bodu 1 je vjezd do malé uličky, před kterou je velký provoz, takže pozor na to. Bod 2 označuje zkratku – vyhnete se přeplněné křižovatce a naženete cenné vteřinky. Pozor na bod 3. Je to totiž vjezd do podzemního tunelu pod řeku, který dokáže velmi zkrátit cestu. U bodu 4 je efektivní si cestu zkrátit přes park.

Beginner`s luck

Je trať na rozehřátí, počítačové jedou velice pomalu a trať neskrývá žádná nebezpečí, takže by to pro vás neměl být problém.

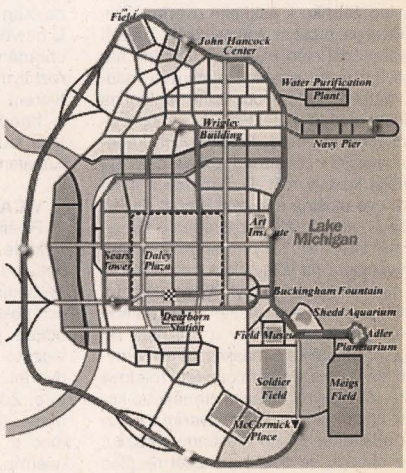


Tough turns & a tunell

Primitivní trať, vyplatí se něco rychlého, třeba Panoz Roadster, počítačoví protivníci jedou pomalu a není problémem zvítězit

North river run

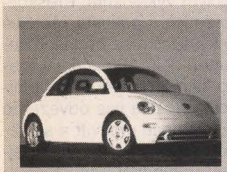
Je trochu záludná trať. Stopa zvolená počítačem není zrovna nejvhodnější. Asi nejvíce se mi osvědčilo jet trať v protisměru, je to nejrychlejší, a pokud jedete optimální rychlostí, není problém ani na křižovatkách. Pozor ale na vracející se počítače, kteří do vás s radostí narazí, toho se dá ale využít, pokud jedete autobusem. Za bodem 1 si cestu zkraťte přes park, a mezi body 2 a 3 je nejlepší jet po pravém chodníku.



Perimeter perils

V této trati jsou checkpointy rozházeny všude po městě, nejlepší je jezdit po širokých cestách a dlouhých rovinkách. Výběr cesty je zde opravdu na vás. Bezkonkurenční auto je zde Panoz Roadster.

Jakými vozítky se budete prohánět v ulicích Chicaga?



VW New Beetle

Je průměrné auto s vyšší akcelerací, bohužel toho moc nevydrží.

City Bus

Velké, silné, velice stabilní, bohužel pomalé, akcelerace veškerá žádná. Ideální na ničení počítačů a blokování dálnice.

Cadillac Eldorado

Je o něco rychlejší než New Beetle, a také toho o něco více vydrží, má ale malou akceleraci a špatně sedí na silnici.

Ford Mustang GT

Je asi nejpoužívanější a nejvšestrannější auto hry. Má dobrou akceleraci, maximální rychlost a docela dost toho vydrží. Bohužel v zatáčkách jezdí výhradně po dvou kolech.

Ford Mustang Cruiser

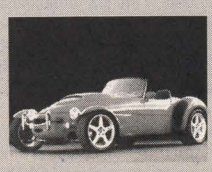
Policejní verze GT-éčka. Má velkou výhodu, že vás při jízdě nehoní policie.

Ford F-350

Dodávka s velikými koly. Pomalá, neohrabaná, ale nedá se skoro zničit a perfektně sedí.

Ford Mustang Fastback

Pomalejší verze GT-éčka, to ale vykompenzovává svou stabilitou.

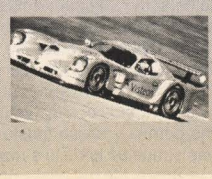


Panoz Roadster

Velice rychlé auto s vysokou akcelerací. Také dobře sedí. Bohužel jeden větší náraz a je po něm.

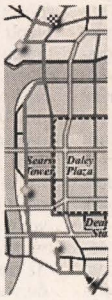
Freightliner Century

Kamion se vším všudy. Velký nerozbitný a docela rychlý. Lepší verze City busu. Bohužel se autorům nepovedla jeho fyzická kompozice. Protože má vlek, je téměř nemožné s ním zatáčet, jinak by se převrátil na střechu (reálné co?).



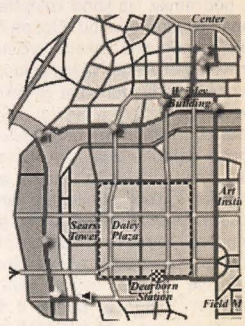
Panoz GTR-1

A třešnička na dort na závěr. GRT-1 je nejrychlejší a nejlepší auto celé hry. Bohužel k jeho odemčení musíte nahromadit 7000 bodů na obtížnost professional, což není žádná procházka růžovým sadem.



Race for a space

Velice „příjemné kolo", sněží, viditelnost nulová a vaše auto někdo zapomněl vybavit sněhovými řetězy. Proto pozor při zatáčení, auta jsou zde velice náchylná k smyku.



Beetle blast – a – thon

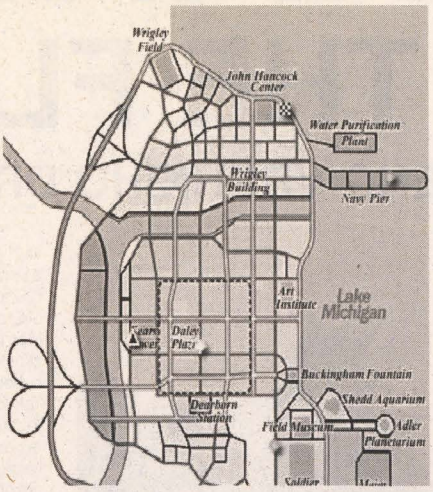
Ač je tato trať předposlední, je až podivuhodně jednoduchá. Obtížnost trochu zvyšuje sněžení, ale jak napovídá název všichni oponenti jedou v New Beetlech. U bodu 1 se dá jet po nábřeží, ale pozor na to, u vchodu je vždy pěkná zácpa, protože tamtudy jedou všichni. U bodu 2 musíte vyjet na most, protože jinak byste minuli checkpoint.

Under the E1

Tak tohle kolo můžete udělat snad jedině v Panoz Roadsteru, jenom snad dodám, že předjíždět se dá velice dobře v úplně levém pruhu (v protisměru).

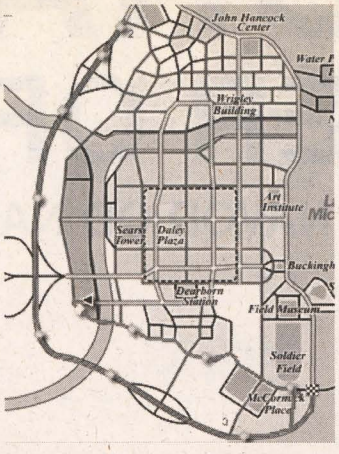
River wild and wacker

Na tuto trať se hodí opět něco rychlejšího, jediný chyták je, že na první křižovatce vám tam zprava vjede dodávka, které když se vyhnete, není zbytek cesty problém. Po druhé straně řeky pojedete po chodníku hned vedle nábřeží.



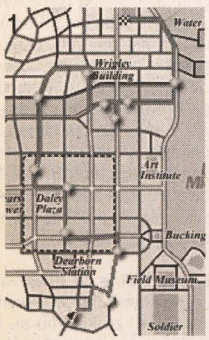
Tall tower blitz

To snad je nějaký zvyk téhle hry, že poslední kolo je pomalu to nejjednodušší. Vezměte si Panoz Roadster nebo policejní Ford. Za checkpointem (1) je nejlepší zastavit a otočit se, protože objetím celé budovy ztratíte mnoho času.



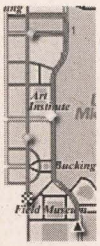
Crosstown switchback

Je jedna z nejdelších tratí ve hře, nejvhodnější auto je opět policejní Ford. Vybral jsem vám trasu, která není rozhodně nejrychlejší, ale je nejlehčí. U bodu 1 je ideální si zkrátit cestu přes pole, ale pozor na smyk! Ono to vůbec na této trati nějak moc klouže (možná kvůli tomu dešti J). U bodu 2 a 3 pozor na kolonu při výjezdech z dálnice. A nejdůležitější na konec – neváhejte obětovat několik vteřinek a zpomalte při větším provozu na dálnici. Čas zde není důležitý, protože většina oponentů vůbec nedojede.



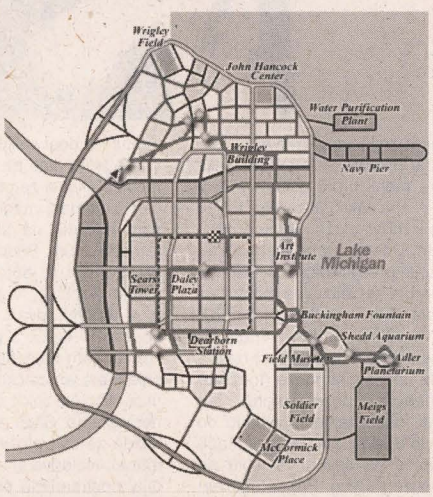
Nocturnal navigator

Je velice rychlé kolo, proto si vezměte Panoz Roadster. Za checkpointem 1 je třeba se otočit a cestu si zkrátit přes park. Potom už jedete po čtyřproudé dálnici, kde vás už nemůže nic ohrozit, jen pozor na zvedací mosty přes řeku, na to je vaše auto alergické.



Grant park parade

Tak tahle trať je zkouška ohněm, musíte jet pekelně rychle, a to v pěkně hustém provozu (minimálně stupeň 4). Na začátku je lepší to risknout jet přes park, protože pokud pojedete po silnici, rozhodně to do vás na odbočce někdo napálí. U bodu 1 jeďte podle toho, jak je křižovatka plná, pokud je na odbočení plno jeďte rovně, protože jakékoli zpoždění znamená nenahraditelnou ztrátu.

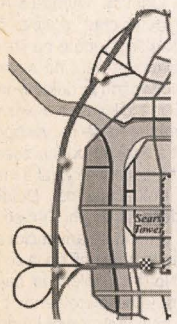


Aptitude test

Nechutná trať, padá sníh a viditelnost je, díky mlze, téměř nulová. Jediné štěstí je, že oponenti jedou v dodávkách, a proto by neměl být problém je předjet. Nejlepší auto je policejní Ford nebo Cadillac Eldorado. U bodu 1 je podzemní garáž, přes kterou si hodně zkrátíte cestu. Jinak trať neskrývá žádné další záludnosti.

Wild blue blitz

Tak na tuhle trať si musíte vzít Panoz Roadster. Je to téměř rovinka a po široké cestě se jede docela dobře, mohu jedině poradit, že kdo si cestu zkrátí jako já, neprodělá.

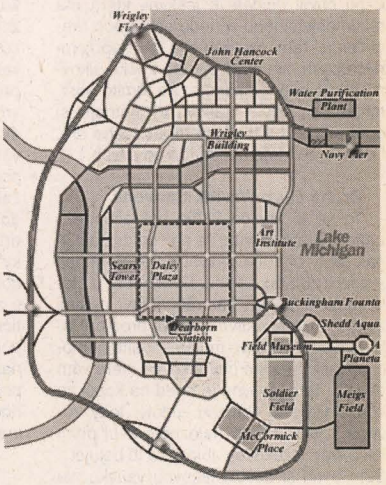


Double-back blitz

Zde jedete na dálnici, bohužel, v protisměru. Toto kolo je vhodné pro ty, kteří mají štěstí ve sportce, protože odhadnout kam protijedoucí auto uhne je opravdu umění. Přeji příjemnou zábavu, a pokud se mezi vámi najde někdo, kdo tuto trať udělá „napoprvé", ať přijme můj upřímný obdiv. Pokud vám to skutečně nepůjde, můžete jet v odstavném pruhu, ale pozor na odbočky!

Soldier sneaker

SS je trošičku komplikovaná trať, na které se ukáže vaše řidičské umění. Nejvhodnějším vozem je Ford Mustang GT, který se do většího provozu asi hodí nejvíce. Vzhledem k tomu, že dva oponenti jedou v kamionech neměl by být problém se umístit na třetím místě. Jedinou užitečnou věc vám mohu poradit – zkracujte si cestu, jak to jen půjde. U planetária (1) se dá projet vnitřkem a prorazit zeď na druhé straně.

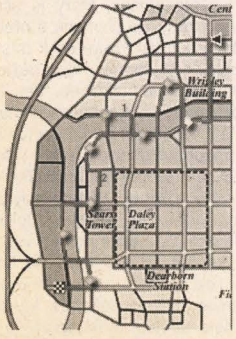


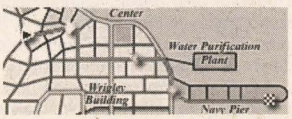
Frosty finale

Proč jsou poslední kola tak jednoduchá? Toť otázka. Aneb vyhrát či nevyhrát. Ani poslední kolo vám nebude dělat problémy, opět sice sněží, ale to zkušené řidiče jako jste vy (předpokládám, že jste zkušení, když jste se dostali až sem, těm kteří zkušení nejsou se velice omlouvám) přece nemůže rozházet. Poslední kolo by se také dalo nazvat Cop Finale, protože závodíte proti samým poldům. Takže směle do toho. Na mapce jsem vám tentokráte nevyznačil cíl, ne protože jsem toto kolo nedojel, ale protože zde je na cíl jakýsi Random generátor (většinou se generuje co nejdál od vás nebo co nejblíže k oponentům - fuj).

Bear cub blitz

Á, tady si na nás hra připravila dobrou vychytávku, jedete, jedete, dojedete k cíli a cíl nikde... Cíl je totiž dobře schovaný v budově, do které se dostanete vchodem po pravé straně, který je velice malý a lehce přehlédnutelný, tak tu raději zpomalte.





Navy pier peel-out

Další kolo, které není nikterak složité. Na začátku je ideální si to zkrátit přes park. Nejlepší auto je Panoz Roadster.

Dearborn dash

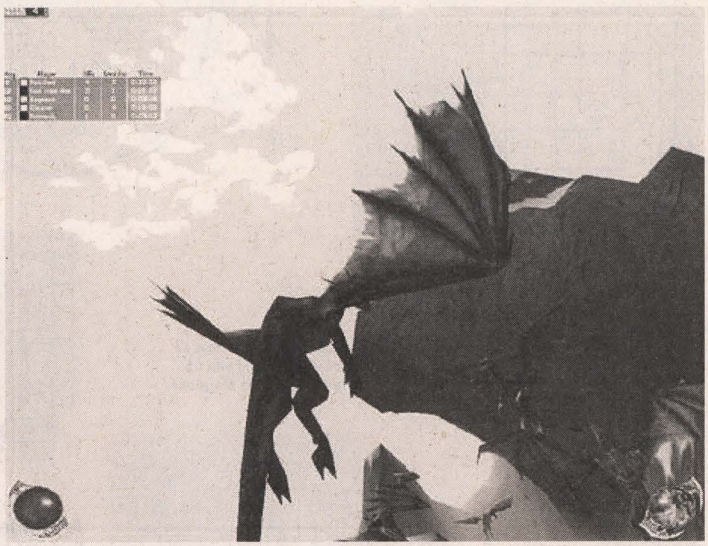
Jak sami vidíte tato trať by nedělala problém ani měsíčnímu dítěti (držet šipku nahoru umí snad každý!)

Beat the bridges

Je jedna z mála lehčích tratí, nejideálnějším vozítkem je policejní Ford. Tuto trať je možné jet několika trasami, ale mně se nejvíce osvědčila ta, kterou jsem vám vyznačil. U bodu 1 je to dobré vzít po nábřeží a bod 2 je nenápadná postranní ulička. Těmito zkratkami získáte opravdu hodně velký náskok. Ještě jeden tip – na začátku je nejlepší se umístit první, protože jen první má tu výhodu, že se mu první most nezvedne a získá tak velký náskok.

DRAKAN:
ORDER OF THE FLAME

KOMPLETNÍ NÁVOD OD NAŠEHO VRCHNÍHO DRAKOLOGA



První část: Ruined Village

Po úvodním intru se ocitnete uprostřed zruinované vesnice (od toho název části). V chatě po vaší levici naleznete vchod do podzemí. Tam naleznete klíč, o kterém vám ještě stihl říct starý umírající muž, než se odebral na věčné časy. Seberte ho a vyjděte ven. Jděte k řece a použijte klíč k odemknutí dveří u druhé chatky za řekou (na mapě je to jižním směrem). Uvnitř najdete knihu. Vraťte se přes řeku a jděte vpravo. Uvidíte kostel. Ničeho se nebojte a v klidu do něj vstupte. Naleznete oltář, na který položte knihu z kouzelníkovi chaty. Otevře se vám vchod do podzemí. Vejděte do podzemí a shlédněte si kratičkou animačku. Potom si najděte místo, ze kterého opatrně přeskočíte na zem. Dojděte až ke kruhové místnosti, ve které naleznete v podlaze tři pohyblivé desky. Na jednu postavte zbytek sochy, který je hned vedle a na zbylé dva si střídavě stoupejte. Poté se budete moci dostat doprostřed místnosti, odkud seberte krystal a vyjeďte výtahem zpět na povrch. Sekněte do stromu a přejděte po něm na druhou stranu. Na rozcestí nejprve pokračujte rovně na hřbitov. Tam seberte krystal a vraťte se zpět k mostu. Přeběhněte přes něj a jděte až k tunelu. Na jeho druhém konci se vydejte vlevo a po chvíli dojdete k jeskyni, která má místo obyčejného vchodu otevřenou dračí tlamu. Tady na vás čeká pár nepříjemných pastí, ale když budete trošku šikovní, tak je brzy překonáte. Za těmito pastmi jsou schody k drakovi. Vychutnejte si opět animaci a hurá na hřbet svého oře. Dál ji_ nebudete chodit jen po svých.

Druhá část: Wartok Canyons

To se to lítá co ? Ale pokračujme… Letíte k chatě (já vím, že se opakuji, ale jinak se ty chatrče nazvat opravdu nedají – pozn. autora) na jihu. Uvnitř sedí u stolu kouzelník, který vás rád vybaví lepšími zbraněmi (respektive vám jen prozradí jejich lokaci). Nejprve mu ale musíte pomoci od jeskyně plné pavouků, od které vám dá klíč. Tato jeskyně je hned na kopci za kouzelníkovou chajdou. Jděte tedy rovnou k věci. Uvnitř naleznete svůj první luk a šípy. S takovou zbraní se to bojuje… Sem bych si dovolil takovou vsuvku: ve všech souborech k této „napodobenině Lary Croft" jsem se dočetl, že vystřelené šípy jdou zpět sebrat, ale při hraní se mi to jaksi „ehm" moc nedařilo. Sem tam jsem sice nějaký sebral, ale počtu vystřílených to zcela jistě nedosáhlo. Ale zpět ke hře. Zničte pavučiny pomocí soudku s výbušninou a opusťte důl. Vraťte se do chatrče, kde vám kouzelník zakreslí do mapy slíbenou lokaci. Předtím než doletíte podle mapy k nově zakreslené skále, zničte po cestě ostřelovací věže, které jsou docela dotěrné, ale nijak složité (pokud jich ovšem není pět a k tomu ještě dva draci, to je pak teprve pochutnáníčko…). Až se dostanete na místo, použijte kámen a vejděte dovnitř, kde seberte ohnivý meč (po stisknutí toho ošklivého tajného tlačítka v zemi). Vraťte se ven a pokračujte kaňonem, až doletíte k velkým dveřím. Vedle nich jsou ještě malá dvířka, ale ta jsou zamčená. Nic naplat, letíme pro klíč. Doleťte až na samý nejvýchodnější bod na mapě. Tam je nahoře na kopci vchod do jeskyně. Uvnitř jsou trošku tužší nepřátelé, ale neustálým systémem ukládání a opětovném nahrávání lokace, to jistě zvládnete. Seberte klíč a hurá k oněm zmiňovaným dveřím. Uvnitř zabijte pár potvůrek a otevřete velká vrata, abyste mohli projít dovnitř s drakem. Jděte s ním tak daleko, jak to jen jde. Dojdete k mříži, skrze kterou projdete jen s Rynn. Dostanete se do mučírny, kde přeskákejte přes krabice a vylezte po žebříku nahoru. Přejděte přes most a na konci otevřete dveře před vámi a mříž, která brání ve vstupu drakovi. Vraťte se pro něj a pokračujte s ním dále až na povrch. Najděte umírajícího muže (to už tady dlouho nebylo – pozn. autora). Ten vám prozradí lokaci tajného vchodu do podzemí. Je to u vodopádu který je mapě zakreslen úplně na severu. Dovnitř se dostanete pouze s Rynn. Projděte kolem drtiče přes lávku a systémem „pravé ruky" (tj. na rozcestí zásadně doprava) posbírejte power crystal, neviditelnost, meč a zkrátka vše, co se hodí. Vraťte se k drtiči, spusťte ho a vzniklým průchodem pokračujte. Na konci otevřete velká vrata, nasedněte na draka, vleťte do silového pole kolem diamantů (poskytne drakovi novou, účinnější zbraň) a zpět velkými vraty přes řeku do třetí části.

Třetí část: Grimstone Mines

Na konci krátké chodby slezte z draka a jděte vlevo. Dojdete k mučírně, kde si dvě potvory vychutnávají mučení lidské oběti. Slezte dolů a v jedné z cel seberte nové brnění a energii. Navraťte se k drakovi a pokračujte vpravo až k mříži, kterou projde opět pouze Rynn. Zde vlevo pákou otevřete drakovi a postupte s ním o kousek dále, opět se však bude třeba po svých vydat napravo. Po chvíli se dostanete k několikapatrové konstrukci, na kterou vylezte, přeskočte opatrně kolem nebezpečně se pohupujících koulí a pákou přivolejte výtah, který vám umožní pokračovat dále. Narazíte na rozcestí. Nalevo jsou zavřené dveře. Zapamatujte si toto místo a pokračujte vpravo, kudy vede dlouhá bezproblémová cesta, jež je, až na menší odbočky obsahující zbraně či energii, lineární. Problém přichází až na samotném konci, kde seberete klíč, načež se zavřou dveře a objeví se první boss. Používá hořící meč. Je docela tuhý, ale když využijete toho, že všechny nestvůry se v Drakanovi až neúměrně zasekávají o předměty, není zase tak neporazitelný. Nyní se vraťte zpět do velké místnosti, kde se otevřely dveře s nepřijemnou a dost velkou potvorou, takže se vraťte ještě dále až ke dveřím, které jste měli za úkol si zapamatovat. Vyjděte jimi ven a pomocí magických šípů, které se sami navádějí na cíl, sejměte docela dotěrného draka. Přejděte na druhou stranu prostranství a jděte vlevo, kde najdete svého Arokha. Vraťte se s ním zpět a u velkých dveří použijte klíč. Uvnitř spusťte tři drtiče a projděte až na druhý konec. Tam naleznete jednoho z otroků, shlédnete animačku a pozmění se vám úkol. Musíte zničit celý důl. To není nic nemožného. Stačí zatáhnout za páku na každé ze čtyř plošin kolem velkého diamantu. Nejdříve si ale s jednou plošinou díky postrannímu navijáku povyjeďte co nejvýše. Tím se dostanete k předtím nedostupné plošině. Jakmile zatáhnete za páku na plošině,urychleně přeskočte na jinou, protože je tam pouze krátký interval než se uvolní uchycení plošiny a celá plošina se zřítí do propasti. Potom už můžete vyjít ven, nasednout na draka a v klidu odletět vstříc dalšímu dobrodružství…

Čtvrtá část: Grotto

Na začátku vás čeká pár vzdušných soubojů s draky. Na ty použijte Arokhův oheň, protože zelená kyselina na ně neplatí. Jděte k portálu, kde s Rynn vlezete do skály napravo. Tady na vás čeká ledový meč. Cestou zpět se s pomocí ledových šípů vypořádejte se všemi nestvůrami a vyjděte ven. Nechte si ovšem nějaké ledové šípy u sebe, budete je za chviličku potřebovat. S drakem se opět vraťte k portálu a vejděte do dveří nalevo. Opět s pomocí ledových šípů se probojujte na druhou stranu portálu, kde naleznete tlačítko. Stiskněte ho a vraťte se k drakovi. Pokračujte dál. Po cestě sejměte několik věží a objevíte také docela silného nepřátelského draka. Je to nový typ (škoda že ne „prototyp". Za jednou věží jsou dveře, za kterými je páka na otevření dalšího portálu. Vraťte se k drakovi. Proleťte portálem a rozdejte si to se závěrečným drakem.

Pátá část: Islands

Podle mapy leťte na místo určení pro instrukce. Vaším úkolem je získat amulet a kladivo. Nejprve poleťme pro amulet. Na severovýchodě mapy naleznete důl, do kterého vlezte. Projděte přes „pár"pastí,až dojdete do katakomb. Najednou se musíte rozhodnout. Jít doleva? Nebo snad doprava? Vlevo najdete kvalitnější zbraně a vpravo potřebný klíč. Od zavřených dveří. Za chviličku dorazíte k amuletu. Nejdřív ale, než ho seberete, porazte sloup, protože jakmile byste amulet sebrali… Ale co, zkuste si to sami. Po cestě ven tlačte před sebou bednu. Tím se ochráníte před šípy. Tak to máme amulet, teď pro kladivo. Leťte podle mapy na jihozápad. Po cestě narazíte na dost velké množství draků a také nepříjemné obry, kteří po vás budou vrhat nekonečné množství seker. Pomocí Arokha je však hravě dostanete a doletíte ke svému cíli. Tam naleznete stín duše. Její majitelka hlídala toto místa v dobách, kdy to ještě bylo město, a protože udělala chybu, je prokleta zůstat zde právě jako stín. Chce po vás, abyste jí donesli krystal obsahující duši jejího draka.

Šestá část: Ruins Of Alwarren

Jděte s Arokhem dál do jeskyně. Dojdete do prostoru, ze kterého se vydejte východem na severu k tábořišti Wartoků. Odtud se vydejte východem na jihu. Dostanete se k jezeru. Přeleťte ho a přistaňte poblíž brány. Zde projdete pouze s Rynn. Dojděte s ní až k dalšímu tábořišti Wartoků a přepněte páku. Uvidíte sice obra, ale netroufejte si na něj. Vraťte se pro Arokha a teprve pak obra usmažte. Dojděte k dalšímu jezeru. Přeplavte s Rynn na druhou stranu, respektive na jih. Západním směrem objevíte malou jeskyni s klíčem. Opět se navraťte k Arokhovi. Pokud budete chtít docela dobrou zbraň „Vykruta's Axe", jděte na jih. Pokud ne, příběh pokračuje dále na sever. Projděte kolem vodopádu a dojděte ke střežené bráně. Stráž zlikvidujte a aktivací páky otevřete bránu. Jděte na východ. Tam budete muset z Arokha dolů a zase jít po svých. Seberte hledaný krystal a vraťte se bránou zpět. Pokračujte dál. Dojděte do jeskyně a vydejte se na jih. Tím se vrátíte zpět ke stínu. Shlédněte animačku a hurá, stín je volný (to je příjemný pocit co? – pozn. autora). Novým úkolem je najít šest kamenů. Projděte nově otevřenou bránou. Na podstavci naleznete první kámen. Seberte ho a vypořádejte se s objevivším se rytířem. Jděte na západ. Dostanete se do chodby, ve které se pod vámi bude propadat podlaha, proto utíkejte, jak nejrychleji umíte. Na konci cesty se to změní. Nyní jsou to stabilní desky, které padat nebudou. Stačí teda „pouze" nespadnout. Dojděte až k místu, kde se cesta stáčí doprava. Tam na vás čeká další rytíř. Vypořádejte se s ním a přeskákejte ke druhému krystalu. Kolem něj je však ohnivá stěna. Nasuňte kámen, který je schovaný z druhé strany, do plamenů a přelezte si pro druhý kámen.Vraťte se k místu, kde zahýbala cesta doprava. Nyní běžte jižním směrem. Vpravo naleznete třetí kámen. Pomocí malého kamene se dostaňte na velký a z něj skočte přímo doprostřed ohnivého kruhu. Seberte kámen, vylezte na podstavec a skočte zpět na velký kámen. Na severu je žebřík, vylezte tedy po něm nahoru. Jděte na východ. Dojdete až k malé díře. Spadněte do ní a vezměte si čtvrtý kámen. Ohnivý kruh má tentokrát místo, kde se oheň pravidelně přerušuje. Správným načasováním se ke kamenu dostanete. Jděte dále na sever. Po chvilce uvidíte pátý kámen. Nikam však nespěchejte a dávejte pozor kam šlapete. Poté, co se dostanete přes můstek ke kamenu, musíte pomocí vody místo zatopit a zbavit se tak plamenů. Vraťte se k místu, kde byl

čtvrtý kámen. Na jihu najdete místnost, která se ale dá otevřít pouze z druhé strany. Nezoufejte. Je tam Wartok, který po chvíli místnost zpřístupní. Pokračujte dál, dokud se nedostanete k dalšímu ohnivému kruhu. Na druhém konci této místnosti objevíte rozbitý sloup. Shoďte ho a díky tomu shodíte kámen z podstavce a už vám nic nebrání sebrat ho. Popojděte dál, dokud se nedostanete do centra města, kde najdete i šest podstavců. Umístěte na ně získané kameny. Nyní jsou zde dva východy. Jeden ústí do města a druhý vede k pokladu, kde najdete silnější zbraně a různé užitečné věcičky. Já vás ale trošku potrápím a nechám vyzvednutí pokladu jen a jen na vás. Poradím vám jen, že se musíte vrátit k místu, kde byl pátý kámen. Příběh ale pokračuje, a tak po zabití pár obrů můžete konečně sebrat hledané kladivo, nový krystal a již můžete opustit celou tuto jeskyni východem na severu.

Sedmá část: Islands Revisited

Na severozápadě mapy najdete doupě „goblinů". Najděte vchod a vlezte dovnitř. Slezte po žebříku a jděte na západ a po dalším žebříku zase dolů. Jděte na východ. Přeskákejte po plošinách a jděte dál. Teď ale pozor, je tady docela nepříjemná past. Obrovská kovová past. Bleskurychle vlezte do výklenku po vaší pravici a hlavně se skrčte. Po chvíli se objeví bodáky přesně tam, kde byla před chvílí vaše hlava! Nyní již můžete pokračovat v klidu dál. Dojdete k rozcestí, vlevo jsou nějaké zbraně, pokud je budete chtít. Jinak jděte doprava. Na rozcestí se sochou jděte také vpravo. Dorazíte do místnosti, V žádném případě nechoďte doprostřed této místnosti, je tam past. Zabijte otravného goblina a seberte klíč. Díky němu si na rozcestí, na které se vrátíte, otevřete skrytou místnost. Za nimi je docela hodně nestvůrek. Zneškodněte je a vezměte si Elemental Amulet. Nejdříve ale zneškodněte past tak, že na podstavec, na kterém leží amulet, shodíte velký sloup, který je na levé straně. Jděte jižním směrem dál. V místnosti se sochou a fontánkou použijte bednu tak, že ji budete následující cestu tlačit před sebou. To vás ochrání před šípy. Na konci chodby skočte vlevo přeskákejte po deskách na druhou stranu. Teď se vraťte k místu, kde jste začínali pátou část. Neboli do Rimrilovy Katedrály. Nový úkol: získat Rift Crystal. Jděte rovně a použijte Elemental Amulet. Dojděte až ke třem svíčkám. Stiskněte u nich „Enter" (podle defaultního nastavení). Otevřou se dveře na protější zdi. Vejděte a doběhněte do místnosti, ve které se nachází tři sochy. Tam si splněním lehkého úkolu obohaťte inventář o tři krystaly a pokračujte chodbou, která vás zavede zpět na začátek levelu. Proběhněte přes dalších pár pastí a po „římse" přejděte co nejvíce na jih. Systémem přeskakování se dostaňte do místností s pastmi a za nimi se opět po římsách dostaňte do západní části pro klíč. Pak pokračujte na sever a odemkněte si jím dveře. Přejděte přes všechny pasti až dojdete k velkému zvonu. Na ten použijte kladivo a projděte portálem. Přeplavte přes malé jezero a kolem rytířů pokračujte dál. V místnosti s pastí se nejdříve otočte na západ. Sešlápněte desku která je nalevo, pak úkrokem vpravo sešlápněte desku vpravo. Pak postupte dozadu, tím stisknete další a následuje úkrok vlevo. Potom jděte do západní chodby a šlápněte na předposlední desku. Poslední deska je ve východní chodbě. Jděte severní chodbou a po schodech nahoru. Tady zmáčkněte tlačítko a dojděte k rozcestí. Na něm se vydejte vlevo. Dojdete do místnosti s 8 deskami na zemi. Čtyři jsou uprostřed a čtyři v rozích. Stiskněte jednu z desek uprostřed, potom všechny v rozích a dokončete deaktivaci zbylými třemi deskami uprostřed místnosti. Cyklónů si nevšímejte, vyhýbejte se jim. Pokračujte cestou na východ, po schodech dolů. Dojdete do další místnosti s deskami. Tentokráte pro změnu s osmi. Čtyři desky na vnějším okraji a čtyři na vnitřním. Projděte se po všech na vnějším okraji, a pak popojděte k těm na vnitřním okraji, ale nestoupejte do něj. Vždy jen přijděte k desce, sešlápněte ji a zase se vraťte do vnějšího okraje. Tím se vám zpřístupní pokládek uprostřed místnosti. Jděte zpátky ven a zamiřte na západ. Za rytířem to stočte na jih. Dojděte do další místnosti,ve které stačí pouze sešlápnout všechny desky a můžete pokračovat dál – opět jižním směrem. Chvilku si namáhejte mozkové buňky a dostaňte se až do místnosti s rift krystalem. Ať vás ani nenapadne se k němu hrnout. Samo sebou, že je to past. Hlavně ta podlaha je tady nějaká zrádná. Ale co, past zlikvidujeme, ne? Jděte vlevo nahoru a stiskněte tam 2x tlačítko. Vraťte se, jděte do druhé chodby a stiskněte v ní tlačítko, ale tentokrát jen jednou. Vraťte se ke krystalu, stoupněte si na desku v podlaze a seberte si Rift Crystal. Zamiřte dolů, rovnou do portálu. Jděte pořád rovně a opusťte chrám. Po tom, co vám Rimril sdělí, že vám unesli Arokha, se vydejte východní cestou po jeho stopách. Dojděte do tábořiště goblinů a zamiřte na východ. Dojdete k jakémusi útesu, na nějž vede cesta. Jděte po ní, až dojdete na pláž, kde na vás čekají dva goblini. Pokračujte na východ, až dojdete k díře. Vypořádejte se s tím ošklivým mágem, co vás tak krásně překvapí a vezměte si potřebný klíč. Toto je asi nejtěžší skok v celé hře. Nejúspěšnější pro jeho zvládnutí je asi tato metoda: Jděte blízko k té rakvi, ale ne úplně k ní, otočte se čelem vzad a ladným skokem pozadu vyskočte nahoru. Dá to sice trošku zabrat, ale když si to předtím „sejfnete" quickem, tak se vám to určitě brzy povede. Vraťte se k místu, kde na vás na pláži čekali dva goblini a pokračujte ještě dál na západ. Tam si vyzvedněte „Energy Bow" a dojděte k dalšímu tábořišti goblinů. Přeplavte k západním ruinám a jděte co nejdále na jih a kolem velmi velkého obra s velmi, ale tím myslím opravdu VELMI velkým palcátem. Dojděte až ke zdi, u které se pootočte a vlezte do jeskyně, kde začíná osmá část našeho příběhu.

Osmá část: Succubus Lair

Poté, co se od jedné krásné ženštiny dozvíte, kde je Arokh, se mění váš úkol. Respektive se objevuje nový pod-úkol. Najít kouzelné zrcadlo pro ono krásychtivé stvoření a tím se na oplátku dozvědět, kde přesně Arokh je. Tak tedy směle do toho. Jděte jižním směrem. Po vypořádání se s hromadou opancéřovaných pavouků nebo co to je, pokračujte až na rozcestí. Tam jděte vlevo. Seberte si v jedné místnosti klíč. Pak pokračujte dále na západ a otevřete si dveře do třetí místnosti. Následujte vyběhnuvšího Wartoka a po tom, co vám otevře truhlu ho zabijte a posbírejte, co je vám libo. Zamiřte zpátky k lázním. Tady v jedné malé místnosti získáte hledané zrcadlo.

Kolem jezera jděte na sever. Pomocí výtahu se dostaňte zpět do místnosti, kde jste potkali tu, co chce to zrcadlo, a když dojdete doprostřed místnosti, znovu se objeví. Dojdete na rozcestí. Vpravo jsou nějaké potřebné věci a vlevo pokračuje příběh. Dojděte si tedy pro věci. Já tu na vás počkám.... Už jste zpátky ? Tak jo, pokračujme. Jdeme tedy vpravo. Dojdete ke dveřím, do kterých když vejdete, nebudete po chvíli vědět kam jít, protože jsou uvnitř další zavřené dveře. Do těchto dveří proto nechoďte, ale jděte po cestě dál, dokud nenaleznete další dveře. Ha, ha, ha. Tomu se říká „dobrej vtip". Ale nebojte, odevšud se dá dostat. Na konci chodby se skrčte a rozbijte podlahu. Spadněte dolů a projděte jižními dveřmi. Po chvíli se dostanete do hlavní místnosti s trůnem. Projděte dál, až dojdete do místnosti s jedněmi zamčenými a druhými odemčenými dveřmi. Samo sebou, že půjdeme dál těmi odemčenými. Tady narazíte na černého rytíře. Radím vám dobře. Nesnažte se vypořádat si to s ním tváří v tvář. Je to trošičku, opravdu jen trošičku těžší. Raději se ho zbavte svým „Energy" lukem. Až ho dostanete, získáte od něj pěkný meč „Mourn Bringer". Nyní můžete konečně zahodit svůj nezničitelný „Atimar's Blade", protože jeho nástupce je nejenže také nezničitelný, ale navíc má vampirickou vlastnost. Tudíž když seknete do nepřítele, tak vám bude přibývat energie. Je to dost vymakaná věcička. Pokračujte na sever. Po krátké animačce se vraťte zpět do korunní místnosti a v oné místnosti se zavřenými dveřmi zjistíte, že již zavřené nejsou. Projděte jimi, zabijte toho ošklivého obra a pokračujte otevřenými dveřmi na jih. Jakmile vejdete, otočte se vlevo a sesbírejte si na této cestě šípy. Pak se vraťte zpět a jděte stále dál na jih. Po příchodu do doků, naskočte na loď a postupte tak do deváté části.

Devátá část: Volcano

Jděte na západ a poté na výstupek. Ukažte rytíři ostří vašeho nového meče zblízka a postupně dojděte až na velký otevřený prostor, kde vás čeká Scavenger King. Je sice krapánek větší, ale kolem 20ti normálních šípů to spraví. Pokračujte dál a znovu se spustí vsunutá animace, která už vám dokonce ukáže bratra naší statečné Rynn. Pojďme se tedy vypořádat s královnou Shillou. Naštěstí na vás nemůže útočit, ale lítá kolem jak splašená kobyla. Využijte síly svého energetického luku a skolte ji. Seberte klíč ve tvaru runy a vraťte se k Arokhovi. Osvoboďte ho a doveďte zpět k „Lava Rune". Arokh Rynn sdělí, že musí najít „Rune Blade", aby mohla porazit Navara. Nejdřív ale musíme jít získat „Dragon Armor". Slezte s Rynn z Arokha a jděte zpět k místu setkání s Rynn. Jděte dál na jih a pozor na pasti. Zneškodní se sami, ale musíte jít pomalu. Dostaňte se přes stupínky a dojděte do místnosti s podivně vypadající a ještě ke všemu zelenou plošinou. Na té seberte „Dragon Armor Rune". Odsud skočte zpátky a vejděte do dveří. Tahle místnost je asi jedna z nejbláznivějších místností. Hned čtyři mágové-mumie. To jsou mi ale fóry. Jediné co vám můžu poradit, je stále se pohybovat. Po tom, co se s nimi vypořádáte, jděte doprostřed místnosti do gejzíru. Tudy se vraťte zpět k místu setkání. Tady se vypořádejte s triem mágů a letíte s Arokhem na západ. Na mapě je toto místo označeno jako velká tlama. Po cestě potkáte dost draků, věží a prostě všemožných nepřátel. U cíle ale zjistíte, že dovnitř se hlavním vchodem rozhodně nedostanete kvůli silovému poli okolo. Najděte tedy postranní vchod, skrze který projdete alespoň s Rynn. Projděte hlouběji dovnitř a vypněte silové pole. Arokh vletí dovnitř sám, nemusíte se pro něj vracet (je to přece jen chytrej dráček ohniváček, teda, kyseliňáček – pozn. autora). Nasedněte tedy na něj a zamiřte na západ. Poté dolů kolem lávové řeky. Doletě až k malému výstupku, na kterém přistaňte a slezte s Rynn z Arokhova hřbetu. Umístěte runu na podstavec vlevo a vejděte do dveří. Na konci je truhla. Neotvírejte ji. Nejdříve si udělejte místo v inventáři a nenechávejte si ani zbraň v ruce. Jsou tu dva mumiáci, kteří na vás vybafnou. Otevřete truhlu, vlezte do inventáře a ozbrojte se. Nebo si to dělejte jak chcete, výsledek je jasný. Mít u sebe „Dragon Armor". Teď tedy musíme najít ještě „Rune Blade". Letíte na západ a držte se nízko. Pokud se podíváte pod sebe zjistíte, že pod vámi je „RIFT WORLD". Posléze na východ je brána. Za ní doletíte k další, ale ta je nepřístupná. Jak typické. U plošiny slezte s Rynn z Arokha a z jednoho mrtvého rytíře si seberte „Rune Key". Pokračujte stále dál. Po cestě uvidíte po vaší pravé straně dveře. To ale nejsou ty pravé, do těch nechoďte. Pokračujte ještě kousek dál a otevřete si dveře. Vyberte si věci z truhel a vraťte se zpět k těm dveřím, které byly napravo. Projděte jimi a za nimi pokračujte VELMI temnou cestou vpravo. Dojdete k páce, kterou otevřete Arokhovi vstup. Naskočte na něj a pokračujte na jih. Narazíte na zdánlivý konec cesty. Nic naplat, musíme letět dírou dolů. Doletě až k velkým podivným dveřím. Těmi ale ještě nejdeme. Otočte se vpravo a letíte k tomu lávopádu (to je ale hloupý výraz, ale když tam místo vody teče láva, tak jak tomu mam říkat ? – pozn. autora). Musíme nejdříve získat „Lava Rune". Ten je v místnosti u toho lávopádu. S Arokhem přistaňte na výstupku se dveřmi a vejděte dovnitř. Tady se pomocí rakve po jednom mágovi dostaňte k neviditelnému mostu a v klidu ho přeběhněte. Tady seberte „Lava Rune" a vraťte se zpět. Projděte skrz ony podivné dveře a dostanete se do místnosti, která je samá láva. Je tu také mimo samou lávu i podstavec, na který když umístíte runu, téměř všechna láva zmizí. Odbublá si to někam pryč. Nasedněte zpět na Arokha a u malého výstupku najděte opravdu ŠPATNĚ viditelné malé dveře. Vejděte dovnitř a třikrát přepněte páku. Nasedněte opět na Arokha a vyletě přímo nad pochodeň. Vystřelte sem Arokhem „fireball" a až to bude hořet, vraťte se s Rynn k páce a znovu třikrát přepněte páku. Teď najděte v místnosti velkou sochu a na její zadní straně stiskněte zelené tlačítko. Tím se zbavíte ledu a můžete si vzít nejsilnější zbraň v celé hře. Svůj „Rune Blade"! Nyní se vraťte k místu, kde byl „RIFT WORLD".

Část desátá: Rift World

Ocitnete se ve velké místnosti napadeni čtyřmi draky. Jednoho po druhém zlikvidujte a pokročte ke dveřím. Tady vám radím normální save. Ne jen quick save, na který jste mo_ná zvyklí. Je to proto, abyste se mohli vrátit. Nejprve poznáte hněv Delona (ne, ne toho herce, ale „Evil Delon" tady na vás čeká, a to bohatě stačí – pozn. autora). Neustávejte v pohybu a dejte mu co proto. Pak již jen zvládnout toho krásného, obrovského, čtyřhlavého, docela tuhého dráčka zabijáčka a máte vyhráno. Ano, to je „NAVAROS". V celé své kráse. Jediné místo kde ho zraňujete, je ovšem tlama. Hlavu po hlavě se tedy probojujte až k závěrečnému outru.

Uf, to ale zase byla jednou hra. No jen doufám, že se nevyskytnou žádné neshody. Já to podle tohoto návodu dohrál a ujišťuji vás, že to jde dohrát. Možná vám tenhle návod připadal stereotypní, ale to je jako například návod na slavnou Laru. Je to stále o tom samém. Takže na slyšenou, tedy na viděnou, teda...ehm...no radši už nic.

Ondřej Jirsák

ATLANTIS II

KOMPLETNÍ NÁVOD

Ze zasněžených plání sejděte dolů do lodi, popovídejte si s šamanem, od kterého získate krystal. Posbírejte tři trojhranné kameny, které vás přenesou do jiných světů, když je vložíte do brány.

Kámen pro cestu do Yukatanu je na sudech pod schody, do Irska je pod stolem a do Číny je napravo pod kruhovou bránou.

Irsko

Začneme s Irskem, vložte tedy odpovídající kámen na nejspodnější místo brány. Nyní jste mnich Felim. Popovídejte si se starým mnichem Liamem, řekne vám, abyste se šli podívat, co se stalo bratru Felimovi. Opusťte kapli a před vámi uvidíte v dálce mnicha. Dojděte k němu a snažte se s ním promluvit, pak se vraťte do kaple a promluvte si s Liamem, nyní vám odpoví na všechny vaše otázky.

Nyní musíte najít pět kousků lebky. První je na poličce před východem z kaple, druhá je ve včelím úlu, třetí najdete v díře pod kamenem u ovcí. Cestou musíte najít vidlicovou větev zapíchnutou v zemi, seberte ji. Potom vylezte po žebříku na střechu kostelíka a použijte větev na kus lebky, který leží na vrcholu kříže a spadne dolů. Vraťte se do kaple a seberte ho. Poslední kousek najdete tak, že vyplašíte lišku a budete ji následovat směrem ke slepicím, kde u studně leží poslední kus. V blízkých chajdách najdete vázu, kterou naplňte vodou z pramene, který je ve vstupu do kaple. Ještě se koukněte na keltské písmo, které je nalevo při výstupu z kaple. Vraťte se za bratrem Liamem a popovídejte si s ním o tom. Dá vám klíč, který odemkne truhlu v přístřešku vedle kostela. V truhle je nůž a mapka. Nyní můžete jít do hrobky a sestavit dohromady lebku ze všech kusů. Oživíte tím krále, který ale nemůže mluvit, musíte ho proto polít vodou z pramene. Promluvte si s ním, a pak mu dejte nůž, který vám očaruje, abyste mohli vyluštit tajemství stromů.

Ještě než tak uděláte, vraťte se zpátky, kde jste začali – nad knihu. V poličce přímo před vámi je tužka, seberte ji a použijte na knihu. Nyní jste v jejím světě. Promluvte si s každým, zjistíte, že král Nuada přišel o ruku a o meč, vaším úkolem bude je získat ze skleněné věže. Abyste se dostali ven z knihy, jděte ke stěně, na které je napsáno „exit" (je vedle přísery) a klikněte na ní. Jste zpátky v normálním světě, jděte ke studni a promluvte si s mnichem, který nyní vedle ní stojí, pak použijte mapu. Jděte zpátky ke keltskému písmu a použijte očarovaný nůž. Abyste otevřeli tajné dveře, odstraňte všechny značky, pak dejte nahoru dvě mířící doleva, doprostřed dejte pět šikmo a klikněte na spirálu. Vezměte klacek, jděte před kámen s koněm (před hrobkou) a udeřte do něj tím klackem. Objeví se malý kůň. Jděte tedy směrem k úlům, a až se objeví kůň, seberte ho. Teď jděte k vodě na místo, kde z ní koukají kůly a použijte koně na vodu.

Ocitáte se na malém ostrově, kde si musíte promluvit s básníkem, který sedí na větvi stromu. Když třikrát rozpoznáte píseň, kterou si píská, můžete si s ním promluvit. Daruje vám magickou hůlku, která vám najde studnu, kterou se můžete dostat do skleněné věže. Jděte blízko ke zdem, použijte hůlku, objeví se studna. Ponořte se do ní, budete ale zastaveni elektrickým hadem. Vylezte tedy ven a vraťte se do světa knihy. Promluvte si s Dian Cecht, postavou vedle sochy, řekne vám, že ta socha není nikdo jiný než jeho dcera zakletá bohyní. Vraťte se z knihy do kaple a promluvte si s hlavou bohyně ze které vyvěrá pramen (při vstupu do kaple). Potom jděte vedle kostela a promluvte si s mnichem u studny, dá vám kříž. Vraťte se

k obrazu do kaple a umístěte na něj kříž, tak jak vám poradili postavy.

Objeví se bohyně, promluvte si s ní a ona vám slíbí, že odstraní kletbu z Airmid. Vraťte se do knihy, dívka už není zkamenělá, tak si s ní popovídejte. Řekne vám, že k zahnání elektrického hada budete potřebovat lososa. Vyjděte z knihy a nakreslete na ní tužkou lososa, kterého potom v knize seberte. Vraťte se ke studni na ostrov básníka a zažeňte hada pomocí lososa. Seberte skleněnou věž a vraťte se ke knize. Než do ní vstoupíte, klikněte na krále, aby se objevil jeho meč. V knize si promluvte s postavou držící podnos a položte mu skleněnou věž k nohám. Rozbijte ji za pomocí meče a seberte královu ruku. Dejte králi jeho ruku a meč a po animaci opusťte kapli.

Čína

Ocitáte se v čínském opatství, kde musíte pomoci mnichům zbavit se stínu, který blokuje cestu ke studni. Musíte najít tři sta let starého exorcistu, který je někde v opatství.

Promluvte si se starým mnichem na dvoře, potom jděte dovnitř za mnichem v kanceláři. Promluvte si s ním a jděte se kouknout na stín u brány. Potom si popovídejte se starým mnichem na dvoře, řekne vám, že se sejdete v místnosti se želvou (poslední místnost napravo uvnitř opatství). Připojte se tam k němu, vysvětlí vám, jak najít exorcistův dům, pak vám dá sošku želvy a kruh s čínskými astrologickými znaky. Do nádoby uprostřed místnosti vložte želvu a promluvte si s mnichem. Musíte otočit kruhem na nádobě, tak aby červený znak mířil na sever tj. směrem, kterým kouká želva. Postavte se přímo před hlavu želvy a řekněte mnichovi, že jste připraveni. Bude vám říkat směry, kterými musíte jít: V, J, V, S, Z, S a 2x V. Před vámi se otevřou tajné dveře, vstupte. Z truhel vezměte větvičku, kterou ve druhé části místnosti zapalte kadidlo v následujícím pořadí. Začněte červenou a pokračujte podle směru hodinových ručiček, tak jak ukazuje drak namalovaný na podlaze. Nyní jste se zmenšili, vstupte tedy do miniaturní krajiny. Jděte směrem k mostu a zahněte doleva, kde seberte všechny sošky. Vraťte se zpátky ke kadidlům, zvětšete se a umístěte sošky na odpovídající pole. Kováře na sopku, kuchaře ke kotlíku s ohněm, nosičku vody na řeku, služku na terasovité pole, dřevorubce do lesa a peněženku doprostřed na neoznačené pole. Nyní se zmenšete a seberte plnou peněženku a kupte si od každé postavy jejich disky. Vraťte se na místo, kde jste našli sošky a umístěte disky podle obrázku, tak jak vám postavy poradili:

Most spadne do půlky, umístěte tedy disky v pořadí ničení:

Most spadne až dolů, přejděte ho a ocitnete se přede dveřmi. Namiřte lučištníkův šíp proti němu, ne proti lišce, a pak vstupte. Vstupte do draka, před vámi uvidíte hádanku s mraky. Klikněte na draka a potom na mraky v následujícím pořadí: A, B, B, A, B, kde A je levý mrak a B je pravý mrak. Vezměte kuličku a ve vedlejší místnosti ji vložte do zlaté dírky – drak se vznese a odveze vás na další ostrov. Vystupte z draka a jděte ke dveřím, kterými třikrát projděte. Objeví se nesmrtelník, promluvte si s ním, pošle vás do pekla pro houbu nesmrtelnosti. Vstupte tedy do druhých dveří na straně domu.

Nyní jste v pekle, promluvte si s býkem u dveří, dá vám formulář, který musíte správně vyplnit. Najděte normálně vypadající ženu – lišku, dá vám vějíř, na kterém jsou nakreslená potřebná razítka. Kdybyste ji nezachránili před šípem, odmítla by vám pomoci. Jděte tedy za démony podle razítek na vějíři:

Dobrman – hlava červeného draka
Myš – hlava červeného koně
Kůň – Hlava modrého tygra
Králík – modrý kůň
KOZA – červený tygr
Prase – modrý drak

Až formulář vyplníte, jděte za býkem u vchodu a formulář mu dejte, dá vám houbu nesmrtelnosti. Vraťte se za nesmrtelníkem, výměnou vám dá lucernu. Vraťte se tedy zpátky do kláštera a opusťte ho.

Yukatan

Jděte na vrchol pravé pyramidy a seberte obsidiánovou nohu sochy. Sejděte po schodech dolů a promluvte si se strážcem. Před vámi je první úkol. Na poslední linku umístěte vodorovnou tyčku a předposlední linku dejte čtyři kuličky. V mayském jazyce je to číslo 9. Jděte za strážcem, nechá vás projít. Udělejte to samé jako v minulém patře, tentokrát je to jedna kulička na nejspodnější lince a čtyři kuličky na spodní lince druhého čtverce, myšleno odspoda. Je to číslo 81. Stráž vás pustí dál, ve spodním patře zmáčkněte knoflík na levé stěně a vezměte obsidiánovou nohu krokodýla z čelistí sochy. Nyní musíte sestavit číslo 6561 (812). Začínaje odspodu:

1. čtverec poslední linka – 1 kulička
2. čtverec poslední linka – 1 čára
2. čtverec předposlední linka – 3 kuličky
3. čtverec – 3 čáry na třech spodních linkách a na první lince 1 kulička

Poté umístěte obsidiánové nohy do děr ve zdi nalevo od sochy. Vezměte předměty a jděte pasáží, která se otevřela.

Pokračujte do druhé pyramidy, kde si s každým promluvte. Vezměte obvazy od kněžky a dejte je králi, který je namočí vlastní krví. Vraťte je kněžce, popovídejte si s ní a souhlaste, že půjdete do země mrtvých. Budete přeneseni do džungle Xibalba, kde vás uvítá netopýří bůh. První úkol je sestavit duhu, čímž vytvoříte most přes řeku. Hádanka se skládá z devíti částí, které můžete otáčet a přemísťovat, čímž vytvoříte cestu pro malinkou postavičku, která barvy musí ve správné pořadí sesbírat a vrátit se na začátek. Dejte části podle následující tabulky, a pak je otáčejte na místě, než se všechny cesty navzájem propojí.

Červená	oranžová	žlutá
tmavě modrá	křižovatka	zelená
bledě modrá	fialová	start

Na ostrově můžete navštívit tato místa:
- žabího boha
- Pavouky
- Sochy jaguára a opeřeného hada

Nasedněte na loďku a plujte doleva po řece, potom vystupte. Seberte ze země všech sedm hvězd, které jsou roztroušené po okolí, potom je umístěte na oltář v podle obrázku:

Položte jednu z obsidiánových nohou na druhý oltář, otočte se a promluvte s hadím bohem. Dejte mu jednu z nohou, výměnou vám dá pírko.

Nyní jděte za pavouky, musíte jim vzít hmyz chycený uprostřed pavučiny bez toho, abyste se nechali chytit. Musíte k tomu využít díru v pavučině, o kterou pavouky zaseknete, protože jinak jsou rychlejší než vy. Napoprvé výlezte po stromě napravo a s kořistí se vraťte za žabím bohem. Když se vrátíte za pavouky, budou tam už dva, vylezte tentokrát po stromě nalevo. S kořistí jděte zase za žabím bohem, když se vrátíte, bude tam na vás čekat pavoučí královna. Vylezte po stromě napravo a použijte pírko, abyste ji blokovali. Vezměte meč, sekněte s ním pavoučí královnu a seberte lebky. Vraťte se k soše opeřeného hada a dejte mu je. Výměnou vám dá mísu s životní silou, kterou dejte královi ve světě živých.

Nyní musíte ještě podniknout čtyři kosmické cesty s pomocí krystalu od šamana.

1. Tibet: Vylezte na příď lodi, otočte se a vezměte do ruky krystal. Linky na něm nakreslené musíte promítnout na linku obzoru tak, aby přesně ladily.

2. Irsko: Jděte na básníkův ostrov a použijte krystal na strom vedle stěny a studny stejným způsobem.

3. Čína: Před branou, na které je nakreslen lučištník a liška se otočte doleva a stejně použijte krystal.

4. Yukatan: Postavte se před královu pyramidu a jděte podél levé stěny. Tam se podívejte na siluetu hor a použijte krystal.

Shambala

Až dokončíte všechny světy a všechny kosmické cesty, váš krystal se promění. Vraťte se tedy do lodi v Tibetu a umístěte všechny kameny, které jste cestou získali do magické brány s krystalem uprostřed. Pamatujte si přesně v jakém pořadí kameny vložíte (budete to potřebovat) a klikněte na střed brány. Ocitnete se v Shambale uprostřed rudých plachet, na kterých jsou znaky kamenů, které jste vkládali do brány. Klikněte na symboly v pořadí, které jste si zapamatovali a budete vtaženi do zahrady královny Rhei. Promluvte s ní. Odejděte ze zahrady a objevíte se v chrámu v Yukatanu, v kruhovém labyrintu. Posbírejte všechny věci v každé části a nad hvězdou, která je v Číně před domem nesmrtelníka. Pokračujte až se objevíte před knihou v Irsku. Použijte hvězdu na vikýř napravo od knihy a potom klikněte. Ocitnete se hluboko v oceánu v potopené Atlantis, najděte krystal v opuštěné lodi. Postavte se před obří chobotnici a s pomocí krystalu odstraňte všechny chapadla, které se připravují k útoku. Až zneškodníte Temnotu (chobotnici), najděte opuštěnou loď, umístěte krystal na desku a podniknete vaši poslední cestu do rudých mlh.

Tomáš Velebný

DRIVER

RADY PRO MISE

Předem Vás chci upozornit, že jsem sice hrál Drivera několikrát, ale nikdy se mi nepodařilo, abych jel všechny mise a v tomto pořadí. Záleží totiž na tom, který vzkaz ze záznamníku si vyzvednete. Takže se předem omlouvám za případné nesprávné pořadí některých misí.

The Bank job

V této misi budete muset dojet pro pár chlapíků, kteří vykradli kšeft a odvézt je na místo určení, takže do toho.

Hned po vyjetí z parkoviště najeďte co nejrychleji na Miami Avenue a po ní až na její konec, kde zahněte doprava. Odtud už vidíte inkriminované místo, kde vaši „pasažéři" nastoupí. Poté jeďte stále podle šipky, nejlépe po čtyřproudé silnici, kde snadněji uniknete pronásledovatelům v podobě všude přítomné policie. Po dálnici přijedete až k místu, kde máte vyložit pasažéry, ale pozor, těm se ven nechce, pokud vás honí policajti, proto se jich musíte nejdříve zbavit (těch policajtů, ne pasažérů).

Ticco`s ride

Ticco má s někým nevyřízené účty a potřebuje se ho nutně zbavit. Pro takovou práci je nejlepším obdobím noc…

Ocitáte se na stejném místě jako v Bank jobu a směr, kterým pojedete, je také shodný, tzn. jeďte po Miami Avenue na sever, kde vyzvednete Ticca. Ten vás potom bude navigovat až k domu oběti. Pozor na policajty, Ticco je nemá rád.

Hide the evidence

Protože na vás někdo prásknul něco, co poldy rozhodně nepotěšilo, jde po vás celý město. Vaším úkolem je dojet na North Bal Harbour a najít chlápka jménem Mitchell. Samozřejmě bez policejního doprovodu. V této misi je lepší jezdit menšími uličkami, protože na dálnici je poldů pěkná spousta.

Superfly drive

Tak při téhle misi se docela zapotíte, dostanete do ruky pěkný sportáček se slovy „Take that puppy home" a malým dovětkem „každý škrábnutí si platíš sám frajere." Takže je na vás vrátit nepoškozené auto svému majiteli. Jenom jedna rada – nejlákavější cesta není ta nejvhodnější, a proto je vhodné nejezdit po dálnici, kde na vás čeká nejeden policejní zátaras.

The Clean up

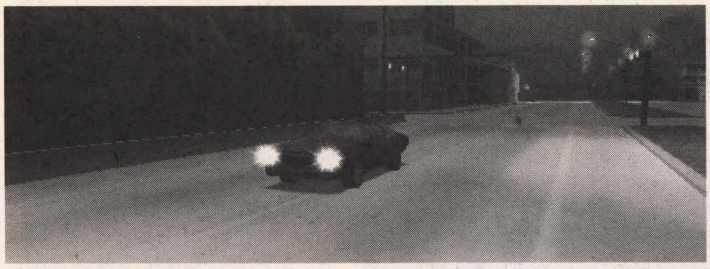
Musíte dojet k jednomu z domků, vyměnit auto a dovézt ho do jiné garáže. V první části jeďte na západ po Miami Trail a snažte se dojet bez policejního doprovodu. Ve druhé části začínáte v garáži. Jakmile se objevíte okamžitě vypadněte z garáže, nejlépe vpravo a najeďte na 57TH Avenue, po které dojedete až k cílovému parkovišti. Jediným problémem je zátaras na počátku 57TH Avenue, který se dá buď projet, anebo objet po souběžné vedlejší cestě. Také si dejte pozor na nebývale vysokou koncentraci poldů u cílové garáže.

Tanner Meet Rufus

Rufus si s Vámi chce dát schůzku, ale nerad čeká, takže máte co dělat. Jeďte na sever po druhé Avenue a potom na východ po McArthur Avenue, pozor na policii, na konci mise nebude čas se jí zbavit. V následující cinematické sekvenci vám Rufus nabídne slušný balík za osvobození vězně Jean-Paula a vy peníze nutně potřebujete…

Bust out Jean-Paul

Tato mise se skládá opět ze dvou částí, v první musíte poškodit dodávku vezoucí vězně, ve druhé musíte uniknuvšího Jean-Paula odvézt do bezpečí domovské garáže, tak jděte na to, ty prachy za tu trochu rizika stojí.



Payback

V této misi si zahrajete na „připomínače" dluhů. Obchody, které neplatí, budou potřebovat nové výlohy. Vaším úkolem je tedy rozbít autem pět výloh u kaváren. Za každou výlohu dostanete vteřinky navíc. Po rozbití výloh vás začnou honit policajti, tak jezděte rychle, ale opatrně, sebemenší chybička může znamenat opakování mise

A Shipment`s comming in

Zde se na chvíli stanete součástí zásilkové služby, vaším úkolem je vyzvednout náklad z ostrova a dovézt ho zpět majiteli. Jeďte po 2ND Avenue na sever až k zátoce, kde zabočte vpravo (první cesta před dálnicí). Na ostrově seberte balíček a rychle jeďte zpět, protože vás honí policie. Na úzké cestě z ostrova doporučuji být zvláště opatrný, zde jsou zátarasy smrtelné…

The Informant

Už se vám někdy stalo, že jste se snažili doběhnout autobus nebo vlak s důležitou osobou? Ne? Tak to si budete moci procvičit v této misi. Vaším úkolem je nevzdálit se na určitou vzdálenost od vlaku vezoucího Jesseho. Jedině bych mohl podotknout, že nemusíte jet přímo podél kolejí, ale cestu si můžete zkrátit.

The Casino Job

Nyní budete muset přijet ke kasinu, kde vyzvednete pasažéry, které odvezete na místo určení. Jeďte po Washington street až na cestu, kde vedou koleje, po které dojedete až ke kasinu, dávejte si pozor, abyste cestou nepřilákali pozornost policistů, protože ve druhé části se jich zbavuje velice špatně. Ke kasinu nesmíte přijet moc brzy (-15 sekund). Po naložení cestujících jeďte dále po cestě s kolejemi, až narazíte na příčnou cestu, po které jeďte na východ a první odbočku doprava. Dejte si pozor, cestující v přítomnosti poldů nehodlají vystoupit.

Bait for a trap

Jeďte do Bal Harbour po McArthur Avenue, kde si zahrajte na ženu za volantem a napalte to do černé limuzíny. A jako správný řidič ujíždějte pryč. Dávejte, ale pozor, aby vás měla limuzína stále na dohled…

The Briefcase

Zde potřebuje kontaktovat jednoho chlapa, ale než se k němu dostanete, budete muset projet několik míst. První lokalita je Levy`s v Downtownu, další kšeft v Nob Hillu a třetí lokalita je v Russian Hill. Na šipkách nemusíte zastavovat, stačí je projet. Svého muže najdete v Presidiu.

Guns in the trunk

A to je další mise, ve které se stanete součástí zásilkové služby. Nejprve jeďte do Fisherman`s Wharf, kde vyzvednete balíček s municí. Dovezte to všechno Jimmimu. Cestou si dávejte pozor na policajty, kteří by neměli s pašerákem zbraní slitování.

Visit To the mail

Tuhle misi bych si chtěl vyzkoušet v reálu. Najeďte do obchodního centra, kde zdemolujete co se dá a rychle odtud. Cestou si dávejte pozor na bouračky, protože poničený vůz jede pomaleji a poldů je všude až nezdravě mnoho. Cesta domů je velmi dlouhá.

Taxi!

Moje oblíbená mise. Zahrajete si zde na šíleného taxikáře. Musíte trochu „povozit" jednoho chlapíka, který nechce mluvit… Zopakujte mu všechny fígle z garáže a další mise je vaše.

In The Pickup

Jestlipak máte doma nálepku Explosives? Pakliže ano, tak si ji v této misi nalepte na vaše auto, protože budete převážet silně explosivní náklad přes celé město. Zde platí alespoň stonásobně „Too much damage and you_re out."

Cosy to the chopper

V první části mise budete muset vyzvednout Cosyho, je to od Vás kousek, takže by to nemělo činit problémy. V další části budete muset Cosyho odvézt na letiště, což za deštivého počasí už taková sranda nebude.

The Mercy Mission

Mojo má problémy a kdo jiný by ho z toho mohl vysekat než právě vy. Tahle mise je docela těsná na čas, takže na to pořádně dupněte. Budete muset objet tři místa, první je Severní Downtown, druhé je jeho jižní část a třetí je zpátky na Nob Hillu, kde vyzvednete chudáka Moja.

The Setup

Tato mise je opět velice náročná na čas. Budete muset dojet na parkoviště v Downtownu, kde budete muset dojet až na jeho vrchol. Pokud to nestihnete, Mission failed. Cestu vám bude ztěžovat velmi špatné počasí a horda poldů.

Steal a cop car

Welcome to Los Angeles. Jako dárek na uvítanou dostanete policejní vůz (já chci k osmnáctinám taky policejní Feldu). Bohužel si ho nebudete moci nechat, nýbr_ ho bez poškození budete muset odvézt na označené místo na mapě.

Tanner and Slater

Slater je docela machr. Vy budete muset být lepší než on… Tak tuhle misi budete hrát opravdu hodněkrát.

Lucky to the Doc`s

Lucky potřebuje pomoct. Někdo ho postřelil a potřebuje odvézt do nemocnice, takže na to dupněte, ať vám nezaklepe bačkorama v autě.

The chase

Rronásledujete kmotra od konkurenční mafie – Duvala. Vaším úkolem je, aby ve večerních zprávách byla zmínka o jeho nešťastné automobilové nehodě.

Lucky to the crib

Zase Lucky, takový problémový člověk, s takovým neproblémovým jménem. Budete muset posbírat po městě členy gangu. Po vyzvednutí posledního člena, budete mít pouze minutu na to, abyste dojeli na inkriminované místo. Pokud to nestihnete, tak kvůli vám někdo zařve a opět oblíbená „Too late, Mission failed".

The Beverly Hills Getaway

Další taxikářská mise na vás čeká. Tentokráte to nebude taková sranda. Policajti jsou zde na velmi vysoké úrovni a jdou tvrdě po vás. A času je tak málo. Z vlastních zkušeností vám mohu poradit, abyste se vyhnuli Santa Monice, kde je solidní policejní zátaras.

The Test run

Poslední mise LA na vás čeká. Opět se stanete součástí zásilkové služby. Musíte převézt zásilku na severozápad města, takže na to pořádně šlápněte, protože LA je dost velké a času je neúměrně málo.

The Grand Central Station Switch

New York je tu. Budete muset nalézt svůj kontakt a odvézt ho do vzdáleného jihovýchodního bloku města. Času je dost a policajtů taky, takže bacha.

The Accident

Další mise v policejním autě. Budete muset pronásledovat jakéhosi Grangera. Je to amatér a jeho auto je šunka, takže no problémo.

The rescue

Další mise bude obsahovat „čórku" vězně z policejních rukou. Policajti si to ovšem nenechají moc líbit, takže to nebude žádná sranda. V první části mise se snažte jet s co nejmenším poškozením a s co nejméně policajty. Snažte se dojet na dálnici, kde se poldů dá zbavit.

Take a cab

Další taxikářská mise klepe na dveře. Váš taxík je ale docela náchylný k rozpadu, takže jezděte opatrně. Vyhněte se Brooklynskému mostu, na kterém jsou policejní zátarasy.

Trash Grander`s wheels

Ani další mise by vám neměla činit větší problémy. Vaším úkolem bude opět způsobit malou nenápadnou dopravní nehodu. Opět nepoužívejte Brooklynský most.

Take out G. Boys

Vzhledem k tomu, že budete pronásledovat hned čtyři vozy najednou, nebude to žádná sranda. Snažte se nepřilákat pozornost policajtů a nepoškodit moc vaše auto, jinak byste si misi zbytečně zkomplikovali.

The negatives

Další pronásledovačka. V tomhle počasí by ani psa ven nevyhnal a vy musíte do práce. A k tomu všemu je vaše oběť docela slušnej řidič. Snažte se ho proto dostat co nejdříve, protože čím déle ho budete pronásledovat, tím to bude těžší a zbytečně si přiděláte práci se zbavováním se poldů.

The Ali situation

Předposlední mise je docela oddechová. Vaším úkolem bude odvézt jednu kočku z motelu. Snažil jsem se, ale buď byla zadaná, nebo neměla ráda řidiče.

The president`s run

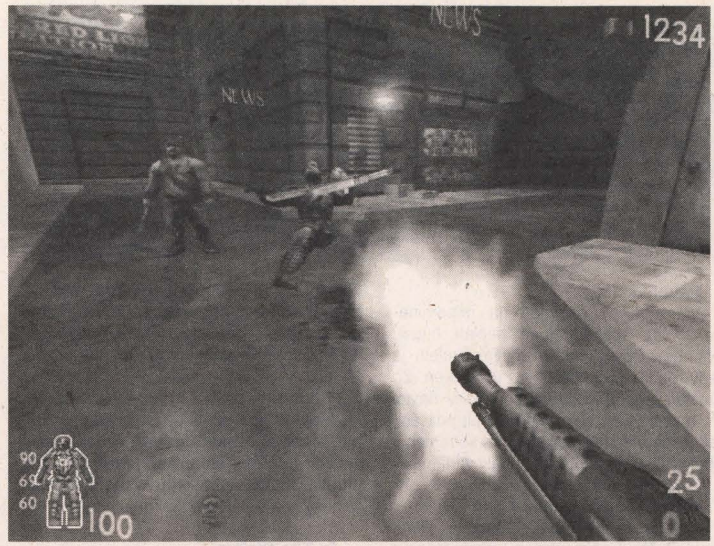
A finální mise je tu. Tahle mise je trochu tužší než všechny předchozí. Vaším úkolem bude zachránit prezidenta ze spárů ošklivé mafie. Povezete ho ze západní části města do východních podzemních garáží. Vzhledem k tomu, že vám pro tuto akci přidělili opravdu „kvalitní" vůz, bude to docela problém.

Michal Kratochvíl

KINGPIN

KOMPLETNÍ NÁVOD

Na úvod, než se pustím do popisu jednotlivých lokací, bych vám rád dal několik praktických rad. Tak tedy za prvé: na začátku si můžete vybrat z pěti obtížností, ale rozhodně bych vám nedoporučoval REAL ani HARD, protože na tyto obtížnosti se hra stává téměř nehratelnou. Optimální je zřejmě obtížnost MEDIUM, kdy pod nepřátelskou palbou vydržíte dostatečně dlouho, ale necítíte se nesmrtelní. Další tip: nesnažte si zbytečně šetřit peníze na lepší zbraně, stejně je najdete dřív, než je bude mít obchodník na skladě. Radši si kupte brnění nebo vylepšení vašich stávajících zbraní. A poslední věc, která začíná představovat v dnešních akčních 3déčkách téměř samozřejmost, střílejte nepřátele do hlavy, je to totiž daleko účinnější než do ostatních částí těla.



SKID ROW

Trubkou rozbijte prkna v plotě a vejděte do podzemní chodby, zde najdete munici do pistole. Potom zpátky a uličkou až na malé prostranství (zbraň si prozatím schovejte – klávesa G), kde vám chlapík nabídne páčidlo za dolar. Poněvadž peníze nemáte, pokračujte přes schodiště a na první křižovatce vpravo. Zastavte se před skladištěm a počkejte, až bude stráž poslouchat zápas v rádiu (zvuk bude hodně nahlas), pak rychle přeběhněte ke druhé bráně. Vejděte do skladu, v první místnosti najdete na plošině za krabicí peníze. Pak pokračujte až k malé kanceláři (nalevo je tu police s lékárnami). Zde narazíte na vaší první oběť. Abyste mrtvole sebrali peníze, musíte si kleknout a použít akční klávesu F. Vezměte whisky ze stolu a baterku na skříňce. Teď se vraťte ke křižovatce, opilec vám dá za whisky kód k trezoru (stačí s ním promluvit – klávesa Y). Kupte si páčidlo a zpět do skladu. V kanceláři vyberte trezor, rozbijte bednu a kryt ventilátoru napravo. Prolezte větrací šachtou do druhé části skladu. V dlouhé chodbě jsou troje dveře, když použijete ty prostřední, dostanete se do místnosti se spoustou krabic a jedním strážným. Jeho zlikvidujte, ale krabice neničte. Tedy mám na mysli především malou posunovací krabici, poněvadž ta vám pomůže vylézt na ty větší a pak vlézt do větrací šachty, která ústí vedle stolu. Když prolezete šachtou ocitnete se na poličce ve vedlejší místnosti. Seberte *„magnetic coil"*, v místnosti jsou také náboje do pistole a lékárna. Vyjděte zpět na chodbu a posledními dveřmi pryč ze skladu. Nyní se na křižovatce vydejte na druhou stranu, na malém náměstí tu naleznete obchod se zbraněmi. Dovnitř se dostanete tak, že použijete tlačítko vedle dveří a po zazvonění dveře otevřete. Obchodník vám dá za *„magnetic coil"* pistoli, na kterou si rovnou kupte nějaké to vylepšení. Před krámem si najměte rváče s trubkou a odstraňte stráže u skladu (jejich brokovnice se bude hodit). Potom uličkou na konci náměstí projděte ke schodům do podzemní chodby. Chodbu hlídá banda svalovců, zabijte je a vydejte se chodbou do kanalizace.

Na první křižovatce se dejte vpravo, na další jsou pak tajné dveře uprostřed stěny napravo. Dveře vedou do doupěte místního gangu, poslední místnost slouží jako malý sklad zbraní a nahoře na polici je schovaná brokovnice. Až vyjdete tajnými dveřmi zpět do chodeb, dejte se napravo, potom znovu napravo a na další křižovatce už můžete jít na kteroukoliv stranu. Nyní po schodech nahoru, pryč od toho smradu.

Nejprve se vydejte chodbou vpravo, u baru se tu prochází vzteklej černoch se psem. Zabít! Automaticky mu vezmete hodinky a neautomaticky peníze. Vejděte do baru (maníkovi za neprůstřelným sklem musíte zaplatit deset babek). U pultu postávají dva pistolníci, můžete si je najmout za celkovou sumu padesáti dolarů. Teď musíte jít na pánské záchodky, kde dostanete od tlustocha klíč výměnou za hodinky. Opusťte bar a vraťte se zpět do chodby, tentokrát se vydejte vlevo. V popelnici před domem je lékárna.Vlezte do domu a po schodech až na střechu, jakási parta sebevrahů se vám v tom bude snažit zabránit. Po prknu se dobelháte na střechu druhého domu, kde se můžete pokusit pomocí bedny vyškrábat na stříšku domku pro peníze, ale to se vám jen tak nepodaří. Vejděte do domku a pokračujte až ke dveřím, vedle nichž je nápis *„maintance"*. Poněvadž již máte klíč, hravě se vám podaří je otevřít a v pokoji najdete nejen vybavení, ale především ventilátor, kterým se doplazíte do velitelské místnosti místních mafiánů. Až vykonáte nezbytná opatření, vyjděte z místnosti a jděte chodbou vlevo. Na konci chodby totiž bydlí chlápek, který schovává sto babek v lednici a „rád" vám je půjčí. Nyní jděte druhou dlouhou chodbou k velkým dveřím, po stranách jsou nápisy *„exit"*. Abyste mohli projít, musíte rozmlátit prkna přibitá ke dveřím.

Seskákejte po zničených schodech a projděte dveřmi vlevo. Vejděte do domu, ve vstupní chodbě jsou po stranách dvoje dveře. Ty vpravo jdou otevřít jen z druhé strany, levé vás zavedou do malého skladiště. Potom se vstupní chodba rozbíhá, vpravo se jde na dvůr, ale vy zatím jděte vlevo a po schodech až do místnosti s rozbitými okny. Oknem skočte na římsu a přelezte do místnosti naproti. Je zde vybavení a hlavně páka. Zatáhněte za ní a sejděte po schodech za dveřmi . Ocitnete se v malé místnosti, jsou tu další schody vedoucí do pokoje s brněním v bednách a dveře ústící zpět do vstupní chodby. Až všechno vysbíráte, jděte na dvůr a projděte dveřmi v plotě. Pak podzemním koridorem na velké prostranství s železničním nadjezdem. Dveře nalevo vedou do krátké chodby s lékárnami a přes dům napravo se dostanete na vrakoviště.

Na vrakovišti je plno psů, a také spousta vybavení. Ale především je zde velmi potřebná baterie, která se nachází na hromadě slisovaných aut v pravé zadní části dvora. Jakmile si pro ní vyskočíte, vraťte se zpět k železničnímu nadjezdu a projděte zbývajícími dveřmi. Objevíte se zpátky u rozpadlého schodiště, vyskákejte nahoru a vraťte se k baru. Naproti baru je domek s garáží, ve které je motorka. Stačí se motorky dotknout, baterie se sama namontuje. A hurá do Poisonville!!

POISONVILLE

Vylezte z kanálu, dejte se ulicí vpravo až k obchodu se zbraněmi, a pak podle šipek do baru. Tam si promluvte s Louiem (stojí na plošině nad pultem), dá vám za úkol navrátit ukradené dokumenty. V budově je kromě baru ještě byt s nějakým vybavením a místnost označená nápisem *„roof access"*. Z této místnosti se dá dostat do skrýše místní bandy a to tak, že rozbijete prkna zakrývající okno, vyskočíte na trubku a půjdete vlevo. Potom seskočíte na roury o něco pod vámi a budete pokračovat až k otevřenému oknu. Uvnitř je pár mafiánů a věci. Jakmile si v okolí obchodu se zbraněmi vyřídíte všechny nezbytné záležitosti, vydejte se zpět na začátek a tentokrát použijte cestu nalevo. Jsou tu dva chlapíci, tak je vyřiďte a vyjeďte nahoru výtahem.

Teď už nad ničím nepřemýšlejte a zlikvidujte všechny, co potkáte. Pokračujte pořád dál, dokud nenarazíte na druhý žlutý žebřík. Dostanete se po něm do místnosti s ventilátorem, jenž vede na střechu. Až budete na střeše otočte se nalevo a přeskočte na protější střechu, jděte vlevo až do rohu. Je tu poškozená stěna, rozbijte ji. V místnosti se ukrývá plamenomet. Seskočte na dvůr pod vámi a pokračujte přes další skladiště. V první místnosti je spousta beden a na jedné z nich je brnění. Pokud ho chcete získat, musíte rozbít zadní okno v kanceláři nahoře a proskočit jím na bedny. Potom jděte dál až na další venkovní prostranství, jsou tu dva velké generátory. Dveře napravo vedou k ovládání generátorů, ale zatím jděte vlevo přes místnost s množstvím sudů. Dojděte do místnosti s elektrickým plotem, za kterým je ukryt trezor. Seberte klíč ze stolu a vraťte se zpět ven. Pak jděte, přes již zmiňované dveře, k ovládání generátorů a vypněte je. Teď se musíte vrátit do baru a najmout si kasaře. Berte rozhodně toho tlustšího a dražšího (je napravo od dveří), je to totiž profík. Vydejte se zpět k trezoru. Zde klikněte na vašeho kumpána klávesou Q, pak na trezor akční klávesou a nechte ho pracovat. Až budete mít dokumenty, odevzdejte je Louiemu v baru. Dostanete další úkol, klíč a povolení najmout si pistolníky ve skladišti (úplně na začátku).

U obchodu zatočte do uličky vlevo (leží tam mrtvola chlápka) a vejděte do dveří napravo. Pokračujte přes vstupní halu až do chodby. Naproti uvidíte poličky s vybavením za mřížemi, ale dveře jsou na této straně zamčené. Pokračujte dál přes malý můstek, ten si zapamatujte. Dál v chodbě je po pravé straně ventilátor, vlezte dovnitř, pak po trubkách vpravo, dokud se neobjevíte u poliček s vybavením. Seberte především dvě obrovské baterie a jděte přes můstek až na první rozcestí. Odtud pak vlevo do místnosti označené jako *„pump room"*. Umístěte baterie do napáječů po obou stranách čerpadla a vraťte se na můstek. Slezte dolů k mrtvole, obdržíte klíč. Teď se vydejte na rozcestí doprava a za dveřmi napravo zmáčkněte tlačítko. Vysune se vám most přes nádrž. Přes most se dostanete k výtahu, který vás vyveze do dalšího patra továrny.

Vylezte po žebříku, a pak jděte do chodby s množstvím barelů. Dejte se nalevo, dole je docela slušný sklad zbraní. Potom zpět na druhou stranu, dveře vás zavedou do obrovské haly. Zatáhnutím za páku na stěně uvedete do provozu pohybující se plošinky na hladině bazénku. Po plošinkách se převezte na druhou stranu a jděte vpravo. Je tu velká místnost s dalším bazénkem. Vylezte po žebříku a pokračujte dál až k venkovnímu prostranství. Vylezte po schodech a projděte přes dvě místnosti pro další animaci. Potom se zbavte místního šéfa, který je vybaven plamenometem a vychutnejte si následující animaci. Na shledanou v přístavu!

LIZZIE'S PROBLEM

Na začátku narazíte na kovové dveře napravo a zamčená vrata kousek dál. Vydejte se dveřmi a v místnosti *„storeroom B"* rozstřelte výbušný sud, dírou v podlaze pak můžete proskočit do *„storeroom A"*. Pokračujte stále dál, dokud nedorazíte na prostranství se žebříkem a velkou vodní nádrží. Skočte do vody, rozmlaťte páčidlem mrtvolu na dně a seberte klíč. Teď zpátky na pevninu a po žebříku. Vejděte do domku naproti baru, v krabici je tu granátomet a pár granátků. Jděte na záchod! Ne, nechoďte pryč! Já myslel na záchod v baru, promluvit si s Big Williem a jeho kumpány. Od jednoho z nich dostanete klíč a úkol osvobodit Lizzie. Vraťte se na začátek a použijte vrata, která předtím nešla otevřít. Dojděte až k lodi a seberte Lizzienu hlavu (už jí nebude potřebovat). Nyní zpět do baru, ukázat Williemu hlavu jeho milované. Willieho to zřejmě trošičku naštve a rozhodne se pomstít, vy mu samozřejmě musíte pomoci. Slezte po žebříku před obchodem se zbraněmi a použijte dveře vzadu na plošině.

Dveře vás zavedou do malého přístavu s malým motorovým člunem uprostřed. Vejděte do skladu nalevo, je zde zaparkovaný nákladák. Pokud rozstřelíte sud vedle nákladáků, uvolní se vám tajná chodba do pokoje s lékárnami. Až to vyřídíte, vyjděte po schůdkách, které jsou hned vedle nákladáku (nebo toho, co z něj zbylo). Projdete dvojími dveřmi a ocitnete se ve velké hale se žebříkem, vylezte po něm na horní plošinu. Nejdříve vyčistěte několik místností za dveřmi nalevo, a pak použijte druhé dveře, jenž vás zavedou na chodbu s dřevěnými stěnami. Jsou tu troje dveře, projděte těmi na konci chodby. Ve stropě místnosti je otevřený ventilátor, vyskočte na bedny a vlezte dovnitř. Teď pokračujte ventilační šachtou, na křižovatce vlevo, dostanete se

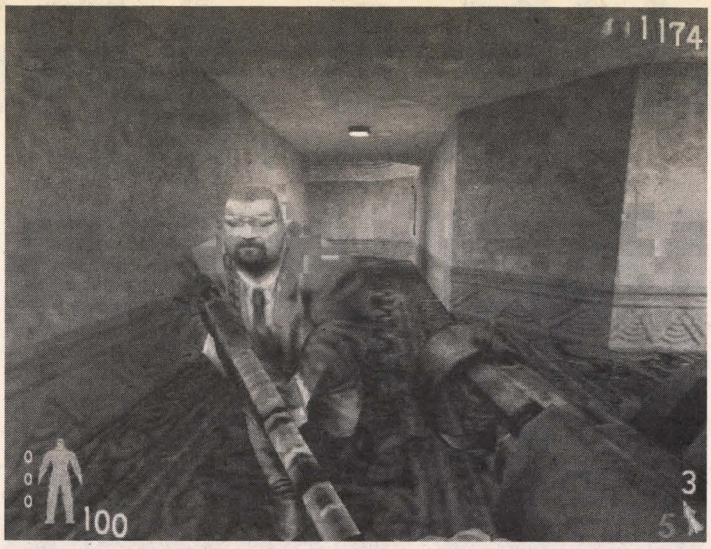
na poličky ve vedlejší místnosti a budete si moci sebrat brnění. Vyjděte zpátky na chodbu a použijte třetí dveře. Objevíte se na palubě obrovské nákladní lodi. Až zabijete všechny nepřátele (někteří se schovávají mezi krabicemi), otevřou se vám dveře do podpalubí.

Seberte si všechno, co potřebujete ve *„storageroom"* a sejděte do dalšího patra. Hned na zezačátku narazíte na dveře s nápisem *„engineroom"*, ty jsou však zarezlé a nepůjdou otevřít. Najděte tedy v patře *„storageroom"* a seberte z police nádobu s olejem. Nyní se vám už podaří dveře bez problému otevřít. V posledním patře podpalubí jsou pak dvě strojovny s motory a sklad. Aby se vám otevřely dveře dál musíte vždy všechny v dané místnosti pozabíjet. Ve skladu se proti vám postaví samotný kapitán, je to docela tuhej chlapík, ale vy ho určitě obměkčít.

STEEL TOWN

Vstupte do baru a popovídejte si s barmankou. Dostanete za úkol osvobodit Davida, který je držen v místních ocelárnách. Vchod najdete dále vzadu a je označen nápisem *„Moker Steel"*. V první místnosti se vydejte nejdříve doprava a až vyčistíte všechny přilehlé místnosti, jděte druhou cestou po schodech, přes venkovní prostranství a několik dalších skladů až k vysokému žlutému schodišti. Když po něm vylezete, objevíte se na plošince v obrovské hale a pod vámi budou dvě velké nádrže s roztavenou ocelí. Tuto halu si zapamatujte a prozatím se vydejte dveřmi napravo. Projděte přes několik místností až na další plošinku s jakýmsi obrovským znakem odlitým z oceli (nebo co to vlastně je). Nalevo jsou tři velké šedivé nádrže. Přeskočte na ně a jděte na okraj té poslední. Pod sebou uvidíte obyčejné dveře. Seskočte tedy dolů a v pokojíku si budete moci najmout usměvavého samopalníka. Vyškrábejte se po rozbitých schodech k malému skladu, a pak přeskočte přes zábradlí do místností, kterou jste již navštívili předtím. Teď jděte do té obrovské haly, kterou jste si měli pamatovat a skočte dolů k nádržím (pozor, ne do nich!). Sejděte po schodech, projděte dveřmi, a pak dál a dál. Vyjeďte výtahem a dejte se vlevo, v místnosti s množstvím skříněk najdete Davida. Mluvte s ním, dokud se k vám nepřipojí. Nyní máte dvě možnosti, buď ho dopravit do baru živého, což vám umožní dostat se do skladu u obchodníka, anebo mrtvého, což vám sice neumožní nic, ale pokračovat budete moci tak jako tak.

Jděte zpět k výtahu a chodbou napravo. Na konci chodby jsou dveře s nápisem *„keep out"*, dveře jsou sice zamčené, ale David vám je bez problému otevře (je to stejná operace jako s trezorem). V místnosti pak na vás čeká překvapení. Přeběhněte do haly naproti, je tu ovládací panel s čudlíčkem. Zmáčkněte ho. Vysune se nádoba s roztavenou ocelí a vy po ní přeskočíte na plošinku na druhé straně. Pokračujte do další haly s dalším ovládacím panelem a s dalším čudlíkem. A tentokrát to bude po traverze na ochoz naproti. V první místnosti napravo musíte prolézt ventilátorem a pak už se snadno probijete přes soustavu místností zpět na začátek. Pokud máte Davida stále živého, otevře vám dveře do skladu s brněním nedaleko baru, a pokud je mrtvý, tak vám neotevře nic. Každopádně si zajděte promluvit s barmankou, dostanete od ní totiž veledůležitý klíč k velitelství firmy Moker (první dvojité dveře směrem k ocelárně).



Není tu už celkem co řešit, snad jen v jedné z prvních místností musíte rozstřelit hromadu výbušných sudů na můstku nad vámi, můstek následně spadne na jedné straně dolů a vy budete moci po jeho zbytcích vylézt na horní plošinu. Potom přejděte po okraji kádě s ocelí, přeskočte na druhou stranu a pořád dál. Na konci vašeho putování ocelovým městem narazíte samozřejmě na dalšího tvrďáka, tentokrát s raketometem. Takže pozor na něj.

DERAILED

Vylezte z vlaku a uzávěrem mezi posledním a předposledním vagónem uvolněte poslední vagón. Ten vám probourá cestu dál do tunelu. Na levé straně tunelu nejdete v podloubí ocelové kolo uzávěru. Vraťte se na začátek a jděte chodbou za vagónem, ze kterého jste vystoupili. U plotu nabitého elektřinou otočte uzávěrem a vydejte se do kanalizace. Brzy dorazíte k žebříku. Pákou otevřete poklop a nahoře namontujte kolo na uzávěr s nápisem *„east D51"*. Nyní pokračujte v cestě skrz kanalizaci, za chvíli se dostanete k železničnímu mostu. Vylezte na most a prolezte tunelem na další venkovní prostranství. Cesta dál je tu zablokovaná závorami, skočte tedy přes zábradlí do řeky a dojděte soutěskou do zdemolované místnosti. Pomocí krabice vyšplhejte na zdemolované schody a přejděte do vedlejší místnosti, kde je páka, která otvírá závory. Dveřmi se dostanete rovnou zpátky do tunelu. Pokračujte kolem již otevřených závor k železničnímu přejezdu. Tady se dejte nalevo, přes drátěná vrátka, a pak vraty do vlakového depa.

Vyšplhejte po žebříku do kontrolní místnosti a použijte páku. Jeřáb přesune obrovskou bednu z vagónu, a tak budete moci vyskočit na vagón a následně na druhou stranu. V další části depa vylezte na vlak uprostřed a přeskákejte přes vagóny na zvýšenou plošinu. Projděte skladem a stále dál dokud nenarazíte na další vagóny. Rozpojte je. Jeden z nich se trochu posune a vy budete schopni se přes něj dostat na zvýšenou plošinu. Vejděte vraty do haly se dvěma posuvnými háky. Ten, který je blíže k ovládacímu panelu, posuňte pomocí páky doprostřed a vylezte po něm do druhého patra. Seberte obří pojistku, vylezte z haly a jděte dveřmi. Až umístíte pojistku do napáječe, spustí se žebřík vedoucí na střechu. Jděte dál a dál, dokud nedorazíte na prostranství s několika vagóny. Po schodech vyjděte do kontrolní místnosti, jsou tam tři páky. Za ty postranní zatáhněte jednou a za prostřední dvakrát. Nyní se vám uvolnila cesta mezi vagóny a můžete pokračovat do závěrečné části depa. Ve velké hale vejděte do skladu nalevo a páčkami vedle stolu nahoře na plošince odemkněte vrata na druhé straně haly. Teď už stačí jen všechny postřílet.

RADIO CITY STATION

Jestliže máte chuť, můžete se hned ze začátku připojit k gangu Jokerů, ale není to nutné. Pokud jste se rozhodli, že ano, musíte podstoupit tvrdou zkoušku, která spočívá ve vyvraždění obyvatel místní stoky jen za pomoci páčidla. Promluvte s pistolníky v metru a vydejte se vlevo. Zbytek už je na vás.

Vypadněte z metra a na malém náměstí jděte vpravo směrem nahoru. Na konci ulice narazíte na vrak auta a po obou stranách budou domy se spoustou balkónů. Vyšplhejte na nejvyšší balkón vzadu, přeskočte ze zábradlí na střechu domu a pokračujte dolů po schodech. Na křižovatce se dejte doleva a postupujte dokud nedorazíte k plechovým vratům, které jsou ve výklenku jednoho z protějších domů. Naproti vratům je padací můstek, který se spouští pákou hned vedle něj. Přejděte přes můstek a páčkou otevřete plechová vrata. Za vraty najdete další páku, jenž vám otevře bránu dole v ulici, vedoucí do další části města.

Vejděte do dveří na konci ulice, po schodech na střechu a tam se pak vyškrábejte na billboard. Z billboard přeskočte na střechu vlevo. V zábradlí na střeše je mezera, kterou využijete při dalším skoku na ochoz protějšího domu. Pokračujte po ochozu, po chvíli uvidíte chodbu v baráku nalevo, přeskočte tedy do chodby a použijte výtah.

V následující lokaci vyhledejte bar Typhoon a promluvte s chlapíkem postávajícím u stolku v jedné z postranních místností baru. Obdržíte elektronickou kartičku k mřížovým dveří, které se nachází naproti telefonní budce (telefon nebrat!). Dveře vás zavedou na malé prostranství, jakýsi ochoz. Vyskočte na zábradlí úplně vzadu a z něho pak přes zídku do kanalizace. Po několika minutách svižné chůze (a za zvuku střelby) dorazíte k vile samotného Kingpina. Vyčistěte první část domu a v nejvyšším patře vlezte do výtahu nalevo.

Dojděte na první rozcestí a pomodlete se. Pak se nejdříve vydejte vpravo, aby jste shlédli animaci s Kingpinem na balkónku. Potom se vraťte na rozcestí a použijte druhou chodbu. Dojděte ke dvěma dřevěným dveřím, oboje vedou do hlavní haly, kde na vás Kingpin již netrpělivě čeká. Ale zatím bych vám spíš doporučil sejít po schodech a prozkoumat místní skladiště zbraní (To koukáte co?! To je panečku arzenál!). Až se pořádně vybavíte, můžete se pustit do finálního souboje. K tomu bych vám dal ještě dvě rady, tak tedy za prvé, nesnažte se zabít Kingpinovu pomocnici, protože to zřejmě vůbec nejde. A za druhé, bude-li to nutné, vracejte se do skladiště zbraní, abyste doplnili síly! Tak, a to už je konec, přátelé.

ZBRANĚ

PÁČIDLO - V boji ho příliš neuplatníte, ale je skvělé na rozbíjení krabic, a to zejména těch nízkých, poněvadž když je rozstřelíte, jejich obsah se znehodnotí.

PISTOLE - Slabá a pomalá, můžete ji však různě vylepšovat. Dokonce si můžete koupit tlumič, nicméně ten vám stejně bude nejspíš k ničemu. Potom, co najdete THOMPSON, už pistoli zřejmě nikdy nepoužijete.

BROKOVNICE - Vynikající zbraň na blízko, na větší vzdálenost ztrácí účinnost. Bohužel je však pomalá a nabíjení trvá hrozně dlouho.

THOMPSON - Skvělá věc s neuvěřitelnou kadencí, což ovšem znamená, že za chvíli budete bez munice. Používá pistolové náboje.

KULOMET - Přestože střílí krátkými dávkami, jeho síla je ničivá, a také disponuje dobrou přesností. Navíc si můžete na něj nechat namontovat chladící zařízení, což trochu prodlouží dobu střelby.

GRANÁTOMET - Velmi silná zbraň, která se však může stát nebezpečnou i pro uživatele, protože vystřelené granáty se rády odrážejí od zdí a přistávají majiteli u nohou.

RAKETOMET - Obrovská zásoba munice a slušná účinnost dělá z této zbraně vynikajícího pomocníka při putování světem Kingpinu.

PLAMENOMET - Akce z plamenometem vypadá velice efektně, ale oběť většinou po chvíli uhasne a pokračuje v boji. Proto doporučuji zapálit a dodělat jinou zbraní.

CHEATY

Spusťte hru příkazem „kingpin.exe +developer 1". Až budete ve hře, vyvolejte klávesou „ ‘ „ čítovací řádek (možná nejdříve budete muset přepnout na anglickou klávesnici) a napište jeden z následujících kódů:

IMMORTAL – nesmrtelnost
GIVE ALL – všechny zbraně a munice
NOCLIP – nemusíte přebíjet
GIVE CASH *** – dostanete danou částku peněz
GIVE COIL – obdržíte mg. coil
GIVE WATCH – obdržíte hodinky
GIVE BATTERY – získáte baterii

Fantomas

QUAKE 3 ARENA

NĚKOLIK TIPŮ A TRIKŮ

Boti

Určitě víte, že Quake nemá jednolitý děj, ale že postupujete přes jednotlivé arény až k té poslední. V každé z nich vám dělá společnost jeden nebo více botů. Mají nejrůznější vzhled a vlastnosti, každý hraje trochu jinak, ale jedno mají společné – pokouší se zabít všechno, na co narazí, v nejlepším případě vás. Poté mají společnou také počítačovou inteligenci, takže to stále ještě není úplně ono, protože mají zvyk běhat po stejných trasách a chovat se tak trochu divně. Zato ale mají mnohem rychlejší reakce než leckterý člověk a nedají se ničím zastrašit nebo jinak psychologicky zneškodnit. Obtížnost je nastavitelná, je zde standardních pět levelů. Na I CAN WIN jsou boti poměrně v pohodě, takže je zvládnete s jednou rukou za zády, protože spíš jen pobíhají po aréně, sbírají zbraně a dělají vám pohyblivý cíl. Při BRING IT ON ještě stihnete svačit, ale boti vám pomalu ale jistě začínají dělat problémy. Podle mě je mnohem těžší zvládnout jednoho bota, než když je jich více, protože ten jeden jde jen a jen po vás. Na HURT ME PLENTY začíná ta pořádná sranda. Na tuhle obtížnost už bude potřebovat velkou část svého hráčského umění a musíte se do toho pořádně opřít. Začíná totiž opravdová řežba a pokud si nastavíte maximální počet botů (slovy jedenáct a vy), nezastavíte se, dokud někdo nedosáhne stanovený počet fragů nebo dokud nebudete muset jít vraždit někam jinam (škola atd.). Na tuto obtížnost doporučuji držet se stranou a sem tam vypálit raketometem nebo railgunem do hloučku bojujících. Obtížnost HARDCORE je fakt hardcore. To jsem si takhle vesele běžel a střílel po Hunterovi a najednou bum, přiletěla raketa, já se odporoučel do věčných lovišť a přes mojí mrtvolu spokojeně přeběhla zelená kostra s raketometem... Při tomhle se už zapotí i ti nejlepší hráči – boti sice nevynikají přílišnou inteligencí, zato však pobíhají po aréně sem tam, takže se velice špatně trefují, ale na druhou stranu oni se trefují do vás až příliš přesně. Asi nejlepší je stoupnout si někam do kouta a s brokovnicí nebo plasma gunem očekávat věci příští s rozhodnutím nedát svou kůži zadarmo. Na NIGHTMARE hrají jenom ti THE BEST, popřípadě ti, které těší vlastní smrt. Boti na tuto obtížnost jsou opravdové mašinky na smrt a vaše jediná šance je běhat, uhýbat a střílet jak nejlíp umíte, abyste si zachránili svoji drahocennou kůži, ale stejně se vám to většinou nepovede. Boty do své arény si můžete vybrat z třiceti dvou předdefinovaných botů, ve výběru vašeho bota máte ještě větší výběr, protože si můžete vybrat i jednotlivé barvy a k tomu ještě barvu efektů (na botech je několik animovaných míst, která světélkují). Někteří boti (nebo spíše botky) jsou vyloženě sympaťáci, například Mynx (mohla by se stát Larou Croft Quakovských závisláků, ale rozhodně bych vám neradil něco si s ní začínat), starý známý Doom nebo Anarki, který brázdí arény na svém vznášecím prkně, přes drsňáky jako je Patriot, TankJR a Sarge, a vyvrcholením je skupina nestvůráků v čele s Orbbem a Bonesem, těsně následovaných Kleskem, Urielem a Sorlagem. Jednotliví boti se liší nejen svým vzhledem, ale každý hraje trochu jinak. Nedá se říci, který je nejtěžší, protože to závisí na tom, jaký styl hry preferujete. V jednom si můžete být jisti, zadarmo vás vyhrát nenechají.

Arény

Arén je k dispozici dvacet šest, v singleplayeru jsou rozděleny na šest skupin po čtyřech plus demo aréna a závěrečný level. Pokud se chcete dostat do další skupiny, musíte nejdříve rozsekat boty v těch předchozích. Boti jsou do arén předem přiděleni, takže si nakonec zahrajete se všemi. V případě, že už jste prošli všechny skupiny, můžete si zvolit sirmish a vybrat si libovolné boty a libovolnou arénu a jít do toho. Arény mají příznačné názvy, jako je například HOUSE OF MANY DEADS a podobně, jejich prostředí je kromě botů a zbraní vybaveno také nejrůznějšími hopsadly, teleporty, zrychlovadly a tajnými chodbami. Některé arény mají několik úrovní, potom teprve začíná ta pořádná sranda, protože ti nahoře mají krásný přehled o těch pod sebou a stačí jen mačkat pomyslnou spoušť a přičítat si fragy. Jediná nevýhoda těchto arén bývá většinou v tom, že můžete spadnout někam do hlubin a tím pádem ztratit jeden bodík vašeho score. Arény jsou konstruovány spíše jako akční, výhodných ostřelovacích míst je v nich jako šafránu, ale vy si s tím jistě poradíte.

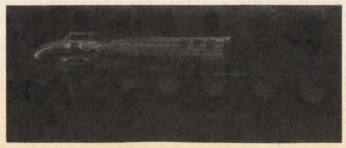
Zbraně a vybavení

Zbraně byly vybrány z minulých počinů ID Softwaru, takže se zde objevuje to nejlepší z Dooma a jeho následovníků, stejně jako z předchozích Quaků.

GAUNTLET – když vám dojdou náboje, zbývají vám už jenom vaše vlastní ruce, ale rukavice je syntézou motorové pily a boxera a to z ní činí poměrně nebezpečnou a účinnou zbraň, která má jedinou nevýhodu, a tou je použití v souboji tváří v tvář.

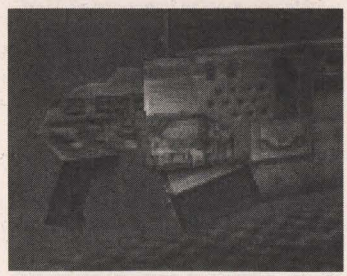
MACHINE GUN – standardní zbraň s kterou začínáte, nemá příliš velký damage, ale zato střílí, dokud nedojdou náboje a s QUAD DAMAGEm je to velice užitečná zbraň.

SHOTGUN – starou dobrou brokovnici jistě nemusím představovat žádnému hráči akčních her a ani zde prostě nemohla chybět. Charakteristické vlastnosti jsou velký rozptyl a velká účinnost na blízko, takže je to ideální zbraň na číhání za dveřmi a skupinovou melu. Jako protiopatření je nejlepší držet se dál od střílejícího.

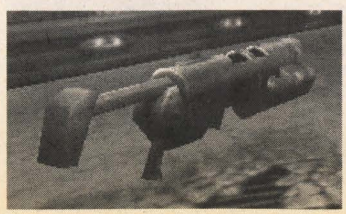


ROCKET LAUNCHER – další standardní vybavení každého akčního hrdiny, velké damage na jakoukoliv vzdálenost, ale malá kadence střel a obtížnost trefit někoho přímo vzhledem k rychlosti raket. Nejlepší řešení je číhat v úzké chodbě, kde není kam uhnout, popřípadě předvídat směr protivníka nebo místo přímo do něj střílet na místo kde stojí, aby ho zasáhl alespoň výbuch. Nejlepší obrana je uhýbat, popřípadě nezdržovat se v rozích a u stěn. Občas se vám povede raketa i přeskočit, ale radši to moc nezkoušejte.

GRENADE LAUNCHER – trochu kontroverzní zbraň. Rozhodně není určena pro normální nošení, ale v některých arénách jsou lokace, ve kterých ho užijete díky nepřímé střelbě a velkému damage. Dá se používat i jako krycí zbraň při ústupu, a pokud někoho trefíte granátem přímo, bouchne dříve a v devíti případech z deseti to pro vás znamená další bod.



RAIL GUN – je určen pro ostřelování (v Quaku nejsou druhé mody zbraní, ale zoom můžete využívat u každé zbraně), ale má velice malou kadenci a trefit se s ní není úplně snadné, zato damage opravdu stojí zato. Typická zbraň pro zastrčené kouty umístěné vysoko nad válečnou zónou, které skýtají pěkný rozhled a dostatek cílů. Lze využít také při běžném nošení, obzvláště při ústupu, ale díky malé kadenci musíte dobře mířit, jinak nemusíte mít další pokus. Nejlepší obrana je nezastavovat se na místech, kde se tvoří taková zelená kolečka a mrtvoly.



PLASMA GUN – taková obdoba kulometu s větší účinností, zato poměrně rychle docházejí náboje. Velice užitečná zbraň pro normální způsob boje, i když střely létají trochu pomaleji. Nejlepší obrana je zabít toho, kdo po vás střílí.

LIGHTNING GUN – jestli jste někdy hráli Halflife, tak je to přesná replika. Produkuje stálý elektrický výboj, který velice spolehlivě ničí všechno, na co namíříte. Jediným limitem jsou znovu náboje, ale pokud šetříte, čeká vás s touto zbraní mnoho krásných pohledů na smrt vašich protivníků. Když potkáte někoho s LG, radši se mu kliďte z cesty, nejlépe za roh.

BFG10K – zbraň na vrcholu žebříčku, převzatá z Doomu. Pro ty, co se s Doomem nesetkali, se dá účinek přirovnat k raketometu s mnohem větší účinností. Tato zbraň má ve zvyku zabít všechno v blízkosti dopadu náboje. Pokud na vás někdo střílí, tak už to většinou nerozchodíte. Doporučuji užívat na skupiny o třech a více botech. Na méně je to skoro škoda nábojů. Z ostatního vybavení se ve hře samozřejmě objevily lékárničky a armory, ale navíc ještě několik zajímavých zlepšováků, které se po čase obnovují na takových pentagramech, kterých jste si nemohli nevšimnout. Všechny účinky těchto předmětů jsou časově omezené na několik desítek sekund.

INVISIBILITY – netřeba vysvětlovat, prostě nejste vidět.

QUAD DAMAGE – toto nevinné modré kolečko z vás udělá nejnebezpečnějšího hráče ve hře, protože výrazně násobí účinnost vaší zbraně. Jediná nevýhoda je, že z vás vypadne po vaší smrti, a to má za následek, že nejnebezpečnějším hráčem je teď někdo jiný.

SPEED – obdoba steroidů z Duke Nukema, vyšší rychlost a delší doskok.

BATLE SUIT – skoro dokonalá ochrana před zraněním, zásahy vám berou jen velice málo.

REGENERATION – regeneruje vaše zranění, obnoví váš život až do dvou set.

Quake 3 – Arena je zaměřen hlavně na akční způsob boje, příliš mnoho strategického plánování si v něm neužijete, protože vaše plány většinou přeruší nějaký hráč vaší smrtí. Na druhou stranu se i zde dají najít výhodná místa, na kterých se můžete zakopat a číhat na nějakého bota nebo hráče, ale nejvíce úspěchů dosáhnete v nekompromisním a tvrdém boji v kotli arény.

Robert Polák

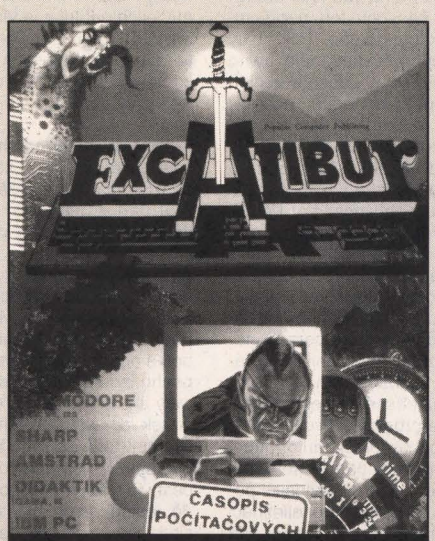
SEZNAM NÁVODŮ

Z ČASOPISŮ EXCALIBUR A JOYSTICK

Excalibur

Časopis počítačových her Excalibur je herní legendou. Během svých téměř deseti let se nesmazatelně zapsal do paměti mnohých svých příznivců. V Excaliburu začínali mnozí známí autoři a redaktoři (např. Andrej Anastasov a Jan Eisler). Za existence legendárního Excaliburu byly potištěny tisíce stran novinek, recenzí a návodů. Že je nemáte? Nyní to můžete částečně napravit!

Excalibur 68: Black Dahlia, Dungeon Keeper, Lands of Lore 2, Panzer Commander, Queen: The eYe, Realms of Hauting, SimSafari. - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 62: Master of Orion II, Realms of the Haunting, The Neverhood, Tubra Ubra II, X-COM 3 - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 61: Civilization, Swigridova kletba, Ultima VII - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 60: Daggerfall, DeathKeep, Ripper, Ultima VII - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 59: Diablo, Fragile Alegiance, Leisure Suit Larry 7, Phantasmagoria 2, Star Trek: Borg, Syndicate Wars, Ultima VIII - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 58: Alien Virus, Azrael's Tear, Pandora Directive, Theme Park, The Elk Moon Murder, Nascar Racing - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 54: Stonekeep, Ultima II, Kingquest II - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 53: The Dig, A Gabriel Knight Mystery, Shannara - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 52: Dračí historie, Flying Nightmares, Heimdall 2, Last Dynasty, Mortal Kombat 3, Space Quest 6 - na skladě posledních několik kusů
Excalibur 51: Discworld, King's Quest I, Robinson's Requiem, Ultima I, Warcraft. 150 stran! - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 50: 1944 Across the Rhine, Agent Mlíčňák, Brutal: Paws of Fury, Flight of the Amazon Queen, Prisoner of Ice. 150 stran! - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 49: Machiavelli the Prince
Excalibur 48: Colonization, Ecstatica
Excalibur 47: Little Big Adventure, Lost Eden
Excalibur 46: Bioforge
Excalibur 45: Daedalus Encounter, Full Throttle
Excalibur 44: One Must Fall 2097
Excalibur 43: Alone in the Dark 3
Excalibur 42: Beneath a Steel Sky, Mortal Kombat 2, The Settlers
Excalibur 41: DragonStone, Retribution
Excalibur 40: Joirmeyman Project, Retribution
Excalibur 39: 7 dní a 7 nocí, Death Gate, Spider Man
Excalibur 38: Clouds of Xeen
Excalibur 36: Universe, Vendeta
Excalibur 35: Darkmere, K240



Classic

Excalibur 34: Cesta tmou, Darkmere, Dragon's Lair
Excalibur 33: Dragon Sphere
Excalibur 32: Darkmere, Ishar III, Myst, Peppers Adventure in Time, Tajemství Oslího ostrova
Excalibur 31: Ravenloft, Hired Guns
Excalibur 30: Perihelion, UFO
Excalibur 29: Arena the Elder Scrolls, Dracula Unleashed, Hired Guns, Simon the Sorcerer
Excalibur 28: Arena the Elder Scrolls, Hired Guns, Perihelion
Excalibur 27: Alone in the Dark 2, Hired Guns, Police Quest 3
Excalibur 26: Amazon Quardians of Eden, Blue Force, Clystron, Police Quest 3
Excalibur 25: Companions of Xanth, Doom, Gobliiins 2, Police Quest 4, Quest for Glory 4
Excalibur 24: Gabriel Knight, Nobby, Světák Bob, Wizardry VII
Excalibur 23: Larry 6, Legend of Kyrandia 2, Lost in Time, Syndicate, Wizardry VII
Excalibur 22: Inca, Inca II, Might & Magic V, Sam & Max, Shadowcaster
Excalibur 21: Blinky's Scary School, Ishar II, King's Quest III, Return of the Phantom, School Daze, Space Quest IV, The 7th Quest, Willy Beamish, Wizardry
Excalibur 20: Codaname Iceman, Conquest of Camelot, Dizzy, Enchanter, Fascination, Gateway II, Indy 3, Return to Zork

Excalibur 19: Legacy, Maniac Mansion II, Ween
Excalibur 17: Dune, Dune II, Eco Quest II, Gateway, History Line, Laura Bow II, Legends of Valour, Ringworld, Space Quest V, Ultima Underworld II, Veil of Darkness - *na skladě posledních několik kusů*
Excalibur 16: Alone in the Dark, Black Crypt, Conan the Cimerian, Creatures, Flashback, Gobliiins II, Ultima Underworld II
Excalibur 15: Blackrypt, Death Wish III, Eidolon, Eye of the Beholder II, Indiana Jones IV, Infiltrator, Joe Blade, King's Quest VI, Rome, Shadowworlds, Sherlock Holmes, Targhan, Waxworks
Excalibur 13: Eye of the Beholder I a II, Cadaver II, Elvira II, Gobliiins, Hook, Kyrandia, Lure of the Temptress, Plan 9, Thunderbirds, Zombie
Excalibur 12: Conan, Countdown, Dylan Dog, Eye of the Beholder, Gordian Tomb, Indiana Jones IV, Larry V, Metal, Misja, Monkey Island I a II, Tarzan
Excalibur 11: Populous II, Head over Heels, Eye of the Beholder, Geart of China, Indiana Jones III, Rogue Trooper, Monkey Island, Last Ninja II, Larry Leisure Suit III
Excalibur Classic: Dotisk legendárních černobílých Excaliburů, čísla 0 - 10. První recenze a návody Andreje Anastasova. 292 strany - *na skladě posledních několik kusů* Ataristův protiútok, A-10 Tank Killer, Barbarian, Battle Command, Belegost, Cadaver, Castle Master 1, Cauldron 2, Colony, Chaos Strikes Back, Cruise for a Corpse, Dam Busters, Damocles, Dan Dare 2, Dark Man, Dark Side, Dizzy, Dizzy 2, Dragon's Lair 1, Driller, Dungeon Master, Elite, Elvira, Enigma Force, Equinox, Falcon, Feud, Fighter Bomber, Future Wars, F-19 Stealth Fighter, F-29 Retaliator, Hero's Quest, Hero's Quest 2, Hundra, Indiana Jones 1, Indiana Jones 2, Leisure Suit Larry 2, Maniac Mansion, Neuromancer, Nosferatu the Vampire, Operation Stealth, Paradroid, Persian Gulf Inferno, Powermonger, Prince of Persia 2, Pyjamarama, Railroad Tycoon, Rex 1, 2, Saboteur, Shadow Fire, Shadow of the Beast 1, Shadow of the Beast 2, Space Quest 1, Space Quest 2, Speedball 2, Strike Force Harrier, Supermacy, Super Cars, The Elf, The Great Escape, The Rise of the Dragon, Three Weeks In Paradies, Thunder Cats, Total Recall, Tusker, War in Middle Earth, Xenomorph, Yie ar Kung-Fu. (Cena 190 Kč)

Joystick

Jediný český časopis návodů na počítačové hry!!!
Joystick 1 52 barevných stran plných návodů: Civilization, Commandos, Final Fantasy 7, Grand Theft Auto, Heart of Darkness, Horké Léto, Lands of Lore 2, Last Rites, Mortal Kombat 4, Premier Manager '98, Quake 2, Queen: The Eye, Soldiers at War, Spec Ops, World Cup 98 - *na skladě posledních několik kusů.* (Cena 60 Kč)

1 STARŠÍ EXCALIBUR STOJÍ JEN 20 KČ, EXCALIBUR CLASSIC 190 KČ, JOYSTICK 1 JEN 60 KČ.

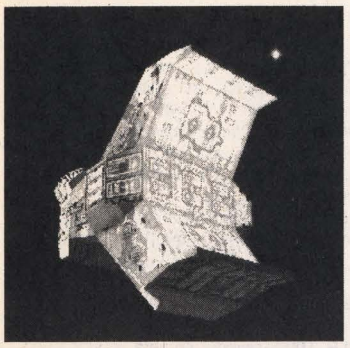
▼ ▼ ▼

Jak si objednat?

Vyberte si a volejte tel. **02 / 667 123 16** nebo mobilní tel. **0607 / 660 752** nebo zašlete **SMS zprávu** nebo pište na **Martin Ludvík, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Více informací je na **www.excal.cz**. Dobírku zasíláme do týdne. Poštovné a balné je 70 Kč.

HOMEWORLD

PRVNÍCH 9 MISÍ



Pár slůvek na úvod. Pokud máte již s Homeworldem nějaké zkušenosti (kdo by neměl, ale i tací se najdou, i když jich asi moc nebude), můžete následující odstavec směle přeskočit a věnovat se pouze popisu misí. Snažil jsem se návod psát takovým způsobem, aby nebyl věrnou kopií manuálu, jako je tomu v jiných nejmenovaných časopisech, a aby vám poskytl alespoň nějaké užitečné informace. Vám, kteří hrajete Homeworld poprvé, doporučuji projít si podrobně tutorial, protože ovládání ve třech rozměrech by vám mohlo zpočátku připadat poněkud složité a chaotické.

Nyní tu mám **několik rad pro co nejlepší výsledky.** Nikdy neopouštějte sektor, pokud v něm jsou ještě nějaké minerály. Vždy je vytěžte. Vaše flotila by se měla skládat vždy z kombinovaných sil, protože i ty největší a nejsilnější lodě by bez podpory stíhaček moc dlouho nevydržely. Vždy, když útočíte s malými loděmi, útočte ve formaci (delta, nebo X) a se zapnutou agresivní taktikou. Vždy posílejte s resource collectory alespoň jeden ressource controler, který bude mít guard na jeden z Collectorů, protože tím o mnoho urychlíte těžbu. Jakmile budete mít k dispozici Support frigate, sešrotujte všechny repair fregaty. Později je vhodné s bitevním svazem posílat Carrier, který bude nahrazovat ztráty v malých lodích. Je také výhodné útočit vždy na jeden cíl, nikoliv na oblast. V sektorech Nebula je strategické pořídit si ION Corvety a ničit vždy Fuel supporty, bez nichž nemohou nepřátelské lodě létat. Takže vzhůru domů.

Mise 1

První mise je pouze pro seznámení s funkcemi Mothershipu. Nemusím snad zdůrazňovat, že v každé misi bude primární aktivitou těžba minerálů, ze kterých budete moci stavět nové lodě. První mise není výjimkou. Dalším úkolem je postavit Research ship a Savage corvette. Hned po startu hry se objeví na radaru několik cvičných cílů, které budete muset zničit. První skupinu jakýmkoliv způsobem, ale při útoku na druhou už budete muset použít jednu z možných taktik. Třetí cíl, který se objeví po zničení prvních dvou, jednoduše odtáhnete pomocí Savage corvette. Poté stačí aktivovat hyperdrive a první mise je hotova.

Mise 2

Poté, co vědci ověřili funkčnost Mothershipu a její schopnost cestovat hyperprostorem, je jen na vás, abyste získali první indicii ke svému vytouženému cíli, ke své rodné planetě. První zastávkou bude blízká přátelská základna, na které se dokončí poslední úkony na Mothershipu. Bohužel, po příletu do dané lokace se vám kupodivu neohlásili kolegové s otevřenou náručí...

Vaším úkolem bude poslat k cíli drone, ale pokud vám mohu poradit, nedělejte to. Vybafne na vás totiž nepřátelský Carrier se spoustou nepříjemných letadélek na palubě. Pokud by vás zastihl nepřipravené, mělo by to katastrofální následky. Lepší je v klidu si natěžit spoustu minerálů, postavit útočné síly a počkat, až se nepřítel v záloze zakrkne a půjde po vás. Pamatujte, že lodě si odvážíte sebou do dalšího kvadrantu a ztráty se potom citelně promítnou v obtížnosti hry. Po objevení vraků přátelské základny je nutno k ní poslat Savage corvette, která se stane primárním cílem pro nepřátele. Musíte ji udržet naživu za každou cenu. Poté jen zlikvidujete nepřátelské stíhačky. Pokud vám mohu poradit, nesnažte se zajmout nebo zničit nepřátelský Carrier, zkoušel jsem to několikrát a vždy neúspěšně, protože časem zmizí do hyperprostoru. Pro některé z vás bude možná důležitá informace, že Carrier se nachází nad vrakem stanice, zhruba ve výšce odpovídající polovině cesty k vaší lodi. Po eliminaci nepřátel vám nezbývá nic jiného, než se vydat na domovskou základnu k planetě Kharak.

Mise 3: Return to Kharak

Po návratu na Kharak za účelem dovybavení Mothershipu vás čeká nemilé překvapení. Orbitální stanice je zničena a planeta hoří. Jediné co zůstalo jsou Cryo trays s vašimi zmrzlými spoluobčany, na ty však útočí cizí lodě... Vaším úkolem v této misi bude zničit všechny nepřátelské lodě kromě jedné a tu pomocí dvou Savage corvette odtáhnout do Mothershipu.. Nepokoušejte se odtáhnout všechny. Pokoušel jsem se o to několikrát a vždy, když nepřátelé zmerčili moje korvety, byly eliminovány (ty korvety pochopitelně). Nejlepším způsobem jak s co nejmenšími ztrátami zničit nepřítele je dát všechny malé lodě do formace "Sphere" a strategií "evasive". Výsledkem bude možnost výzkumu cizích technologií a velká touha po pomstě. Zbývá pouze odtáhnout přeživší Cryo trays s vašimi zmrazenými spoluobčany. Nyní již nemáte ani váš starý domov, nic vás k tomuto odlehlému koutu vesmíru neváže.

Mise 4, 5: Great wastelands

Jak jsem již řekl, touha po pomstě je velká a vy se budete moci v dalších dvou misích dokonale vybít. Tyto dvě mise jsou prakticky identické. Stejné prostředí, mnoho minerálů a kdesi mezi tím jsou ti, kteří zničili vaší planetu. Nepřítel má v obou misích lodě, které jsou téměř identické s vašimi, akorát vlastní jednoho nebo dva Destroyery, které představují trošičku reálnější nebezpečí. Ideální strategií je ničit nepřátelské Resource collectory. Své vlastní je ideální chránit pomocí Defenderů, které krátce po začátku čtvrté mise získáte. Při útoku se mi osvědčila kombinace ION fregat (cca 4,5 fregat nemá s nepřítelem žádné problémy) s podporou několika desítek Defenderů a Interceptorů na odvracení útoků malých stíhaček. Větší lodě ničte systematicky po jedné. Fregatám dávejte vždy strategii "Evasive" a je všechno v pohodě. Pro ty z vás, kteří byste chtěli zvýšit počet svých sil, mohu doporučit neničit ony výše zmiňované Destroyery a osamělé fregaty. Ty se dají v pohodě zajmout a posléze získat na svojí stranu. Cena za jeden Destroyer je vždy jedna Savage korveta a na jeho odtažení jsou potřeba dvě. Je to ovšem výhodný obchod, pokud uvážíme cenu obou plavidel, nehledě na jejich pozdější využití. Na konci páté mise je výhodné mít 500 kreditů v hotovosti, protože přiletí přátelsky naklonění obchodníci. Samozřejmě jejich nabídka je více než výhodná, a proto ji přijměte. Pokud máte dostatek kreditů na alespoň 3 opravárenské korvety a chcete si v další misi ušetřit nervy, vyrobte si je.

Mise 6: Diamond shoals

A čeká vás mise, která se od předchozích diametrálně liší. Zde nebudete ničit žádné nepřítele, ale šutry. Před vámi totiž stojí (respektive pohybuje se směrem k vám) pole asteroidů, které se snaží zasáhnout Mothership. Vaším úkolem bude vyčistit cestu. Není to úkol jednoduchý, protože Mothership vydrží pouze dva zásahy asteroidem za sebou a potom mission failed. Cesty k úspěchu jsou dvě. Pokud jste dali na mé rady a postavili si v předchozí misi dostatek opravárenských korvet, skryjte všechny lodě do stínu Mothershipu a opravujte Mothership o sto šest. Tato cesta je relativně jednoduchá a v pohodě, jediné, na co musíte dávat pozor, je skutečnost, abyste nepřestali opravovat. Druhá možnost je vzít všechny dostupné zbraně a ničit jeden asteroid za druhým. Tato cesta je o poznání těžší, protože lodě nemusí stihnout zničit asteroid včas nebo mohou nějaký přehlédnout. Dalším úskalím této cesty je, že malé lodě, které nabourají do asteroidů, explodují a velké explodují také s tou výjimkou, že se asteroid rozpadne. Ovšem následky ztráty dvou nebo více korvet jsou fatální. Během cesty je velice výhodné vymyslet Destroyery. Na konci znovu přiletí staří známí, aby vám nabídli novou technologii. Opět se velice vyplatí nabídku přijmout. A nejdůležitější rada na konec. Jakmile proletíte polem asteroidů, neodjíždějte hned do dalšího sektoru, ale prodejte všechny korvety, fregaty a většinu stíhaček, protože v další misi by vám nebyly k ničemu. Místo nich si postavte alespoň 3 Destroyery a několik Shield fregat. Poté vám už nic nebrání v tom, abyste se s úsměvem na tváři vydali rabovat Kadesh.

Mise 7: The gardens of Kadesh

Další dvě mise se již odehrávají v jiném koutě vesmíru, v Nebule. Ta se vyznačuje velice vysokým množstvím minerálů, novým druhem nepřátel a tím, že totálně blbne vaše senzory, takže ukazují spoustu věcí a než je stačíte rekalibrovat, je většinou konec mise. Po příletu do zahrad máte několik minut na to, abyste vypustili stíhačky a dali jim za úkol bránit ressource collectory, které pošlete těžit. Sešikovali formaci Destroyerů s několika Shield fregatami a už tu máte návštěvu. Po neúspěšném pokusu o navázání přátelských vztahů se z nepřátelské mateřské lodi vyhrne několik desítek nebo stovek stíhaček, které si kladou za cíl zničit vás se vším všudy. Malých lodí si ale vůbec nevšímejte a soustřeďte palbu svých Destroyerů na větší loďky, které čas od času vyletí spolu s flotilou malých stíhaček. Nepřítel má jednu velikou slabinu, a to tu, že jeho stíhačky jsou sice v přesile, jsou technicky lepší, rychlejší a obratnější, ale mají velice malé nádrže na benzín, takže stihnou jen jeden nebo dva nálety a musí dotankovat. Tyto dva nálety vás neohrozí, pokud sebou máte Shield fregatu, která blokuje jejich střely. Pokud tedy zničíte ony větší lodě, které jsou podpůrnými cisternami, stíhačky pouze stojí na místě a jsou snadnou kořistí pro vaše ion cannony. O zničení mateřské lodi se nesnažte, protože to nejde. Pokud by měla vážnější problémy, zmizí v hyperprostoru. Zde se vyplatí pasivní strategie, kdy se pouze bráníte a ničíte podpůrné lodě. Nepříteli totiž časem dojdou lodě a odletí pryč. Vy potom vytěžte z Nebuly co se dá a lodě, které zůstaly po nepříteli, odtáhněte pomocí Savage korvet. V dalších misích je jistě využijete.

Mise 8: The citadel of Kadesh

Po totálním vyrabování zahrad Kadeshe jste se vydali na další dlouhou cestu domů, která se ale změní na krutý boj o přežití. Byli jste totiž za pomoci jistých neznámých silových polí vystrčeni ven z hyperprostoru a nacházíte se stále v Nebule. A opět se s vámi její obyvatelé pokusí navázat kontakt. Bohužel jejich podmínky jsou nesplnitelné, a tak opět dojde k bitvě. Problém je v tom, že tentokráte je nepřítel v nechutné přesile. Jste obklíčeni třemi mateřskými loděmi, ze kterých na vás vylétává každou chvíli slušný počet stíhaček. Aby toho nebylo dost, je zde ještě několik lodí s podobnou palebnou silou jako vaše Destroyery. Tyto lodě se logicky stávají primárním cílem. Po jejich eliminaci se opět soustřeďte na podpůrné tankery. Další finta je v tom, že když mateřské lodi dojdou letadélka, bude útočit pomocí silných ion paprsků na vaši Mothership stylem kamikadzéééééé. Poté se tím primárním cílem stává ona. Jen dejte pozor, abyste při útoku na ni do ní nenabourali (respektive ona do vás). Při útoku na poslední loď vezme do zaječích a na vás je, abyste ji následovali. Cestou narazíte na několik nepřátelských Destroyerů, které ale hravě zvládnete. Na konci vás čeká zajímavý objev zbytků jistých struktur, které vám napoví další cestu domů. Samozřejmě ani tuto misi neopouštějte bez důkladného vytěžení všech minerálů a zajetí všech lodí. K tomu se vyplatí postavit několik resource kontrolerů. Pokud vám mohu poradit, je šikovné celou oblast proletět pomocí scoutů nebo interceptorů, protože najdete určitě ještě několik neobjevených minerálů.

Mise 9: The sea of lost souls

Po urputném boji se vám konečně podařilo opustit Nebulu a vydat se dál. Vzhledem k tomu, že se na vaší další trati domů zvětšil výskyt nepřátelských lodí, rozhodli jste se odchýlit se od svého kurzu a zastavit se v nedalekém sektoru, abyste získali několik drahocenných minerálů a opravili škody na vaší mateřské lodi. Tak si takhle v klidu těžíte a opravujete a v tom vás na radaru zaujme jakýsi bod. Okamžitě k němu posíláte průzkumnou skupinu... Onen objekt je stanice evidentně cizího původu, okolo které oblétává několik větších lodí, konkrétně ION fregaty, Missile destroyer a několik korvet. Vaší první reakcí by pravděpodobně bylo poslat na ně svojí flotilu Destroyerů, pro které by byla tato skupinka hračkou. Opak je pravdou. Kolem stanice je totiž silové pole, které spolehlivě získá pod svojí kontrolu jakoukoliv loď větší než stíhačka. A je tu problém, útok stíhaček hravě zvládne Missile destroyer a pokud se přiblížíte k stanici většími loděmi přijdete o ně. Jak se s tím tedy vypořádat, ptáte se. Jednoduše. Pole kolem stanice má jistý dosah, který poznáte podle toho, kam až poletí ony lodě, které jsou pod její kontrolou. Stačí potom z povzdálí sundat Missile destroyer a zbytek se hravě zničí pomocí stíhaček. Poté jen vyřadíte pole okolo stanice a pošlete na ní Savage korvety. A mise je úspěšně dokončena.

Michal Kratochvíl

TIPY & TRIKY

SLEPÍ VIDÍ, CHROMÍ CHODÍ, MALOMOCNÍ JSOU OČIŠŤOVÁNI, HLUŠÍ SLYŠÍ, MRTVÍ VSTÁVAJÍ

Mt 11,3-5

Age of Empires 2: Age of Kings
Stiskněte ENTER a napište tyto cheaty:
ROCK ON nebo QUARRY – přidá 1000 kamení
LUMBERJACK nebo WOODSTOCK – přidá 1000 dřeva
ROBIN HOOD nebo COINAGE – přidá 1000 zlata,
CHEESE STEAK JIMMY_S nebo PEPPERONI – přidá 1000 jídla
MARKO – odkryje mapu
AEGIS nebo STEROIDS – hra se zrychlí
TORPEDO (číslo) – odstraní ze hry číslem určeného protivníka
TO SMITHEREENS – k vaší armádě se připojí sabotér
I R WINNER – vyhraje za vás misi.

Age of Wonders
Hru spusťte s parametrem "beatrix" (C:\AgeofW\aow.exe beatrix). V průběhu hry pak stiskněte současně CTRL+SHIFT+C a můžete zadat tyto kódy:
GOLD - 1000 zlata
MANA - 1000 mana krystalů
FOG - zapne či vypne
EXPLORE - prozkoumávání
SPELLS - všechna kouzla
WIN - vyhraje level
LOSE - prohraje level
FREEMOVE - volný pohyb
TOWNS - přivlastní nezávislá města

Bang! Gunship Elite
DOGMODE - nesmrtelnost
STONESKIN - nezničitelné štíty
BOOOOST - nevyčerpatelný boost
STORMFIRE - nevyčerpatelná munice

Dále můžete přeskočit do 5 až 19 tak, že se hned na začátku podepíšete jako jeden z následujících:

Jméno	Úroveň
AZIMUTH	5
REVEALED	6
STONEAGE	7
WARFARE	8
OXYGEN	9
SKYHIGH	10
SUNSHINE	11
BLOWUP	12
NEUFTROIS	13
BARACUDA	14
GIVEAWAY	15
WATERFALL	16
SEVENTEEN	17
NEARTHEEND	18
Y2K	19

Battlezone 2
Podržte ALT+SHIFT a zároveň pište následující (úspěšné zadání bude potvrzeno zvukovým a obrazovým signálem):
TEBUFFY - nezničitelnost
TEDONTDIE - celá mapa
TENERD - pohled ze satelitu
TEDEADITE - nekonečné střelivo

Braveheart
Během hry v 3D módu stlačte klávesu DEL a napište:
sesquipidilian – zapne cheatovací mód
bannockburn – pobije všechny nepřátelské vojáky
the five hundred – usmrtí vaše vlastní řady
dresden – všechny budovy vzplanou plamenem
steve reeves – vaši vojáci budou silnější
bucks fizz – všechni protivníkovi vojáci se dají na ústup
bastille day – jsou-li na bojovém poli nějaké zdi, budou zbořeny
haemorrhage – všechna krev, která se ve hře vyskytuje, zmizí.

Daggerfall
(Pozor, následující cheaty fungují pouze s verzí 2.13 a vyšší). V nějakém textovém editoru si otevřete soubor "z.cfg" a dodejte do něj text: CHEATMODE 1
Následně pak můžete používat tyto kódy:

Kód:	Co se stane:
Ctrl+F4	Nezranitelnost
Alt+F11	Vrátí vás na místo, kde jste naposledy stáli.
Ctrl+F1	Odhalí celou mapu.
[and]	Zobrazí všechny lokace podzemí.
-	Zvýší reputaci o jeden stupeň.
+	Zvýší vlastnosti o jeden stupeň.
1	Hýbete se větší rychlostí, bez zvýšené únavy.

Demolition Racer
Chcete-li mít přístup ke všem tratím a vozům, napište místo svého jména "BIG CHEAT" a poté napište své jméno, jako vždy. Pro demoliční ligu platí obdobné heslo "LEAGUE CHEAT", které vám opět zpřístupní všechny tratě a vozy.

Descent 3: Freespace
Když vám poteče do bot, stačí napsat:
IveGotI – zbraně, štíty a energie přibudou až na maximum
BurgerGod – super režim. Jen pro nejlepší z nejlepších
TreeSquid – odhalí celou mapu
DeadOfNight – zabije všechny protivníky
Testicus – maskovací režim
MoreClang – Přeskočí na další úroveň
Dea – maskování
FrameLenght – zobrazí údaj o počtu obrázků za sekundu
ByeByeMonkey – přepne na pohled zezadu
Shananigans – trochu jiné textury než v originálu.

Deus Ex
Otevřete si soubor user.ini v textovém editoru. Najděte v něm položku t= a napište k ní talk, takže to bude vypadat následovně: t=talk. Pak spusťte hru, stiskněte T, smažte slovo Say a místo něj napište set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True. Pak už stačí jen mačkat T a psát některé z následujících cheatů:
god - nesmrtelnost
invisible - neviditelnost
behindview 1 - zapnutí postavy
behindview 0 - vypnutí postavy
fly - můžete létat
walk - chodíte po zemi
iamwarren - nahodí EMP pole
allskillpoints - všechny body dovedností
allweapons - všechny zbraně
allammo - doplní munici
allaugs - všechny základní vlastnosti
tantalus - zabije, na koho ukazuje kurzor
opensesame - odemkne označené dveře
legend - skryté menu
allhealth - doplní zdraví
allenergy - doplní energii
allcredits - přidá 10000 kreditů
allimages - všechny obrázky
summon X - přidá předmět
spawnmass X # - zruší předmět
thereisnospoon - matrix mód

Diablo II
Znovuzískání předmětů:
Uložte si hru a vyskočte. Když hru restartujete, bude mrtvé tělo ležet ve městě a můžete si vzít vše zpět.
Tajný level plný KRÁV:
Abyste se dostali do extra kravského levelu, potřebujete:
1. Wirt's Leg
2. Tome of Town Portal
3. The Horadric Cube
POZOR! Funguje jen v Rogue Encampment in Act I.

Drakan: Order of the Flame
Cheaty jsem odzkoušel na demoverzi hry a fungovaly, snad budou fungovat i v plné verzi. Stiskněte klávesu pro mluvení (standardně „\") a následně pište:
iamgod nebo sanctuary – zapne nesmrtelnost
smeghead – doplní životy na maximum
debug on – zapne debugovací mód
debug off – vypne debugovací mód
all weapon – ukáže názvy a kódy všech zbraní. Nutný zapnutý debugovací mód
give (kód) – dostanete zbraň podle zadaného kódu.

Dungeon Keeper 2
Začneme několika radami, jak si život v podzemí zjednodušit.
- Stavte dveře. Dveře totiž zpomalují postup nepřátel a v kombinaci s pastí jim mohou i docela dobře zavařit.
- S velkou rozvahou umísťujte životně důležité místnosti. Nic nenaštve víc, než když se vám jednotky courají po dungeonu a vy o nich nemáte přehled.
- Vždy pamatujte na fakt, že se jednotky v cvičírně mohou zlepšovat jen do čtvrté úrovně. Oni tam totiž ty potvůrky rádi zajdou, i když je jim už k ničemu a brání tak ve cvičení jiné jednotce.
Cheaty: Kdykoliv ve hře stiskněte CTRL + ALT + C a pište:
show me the money – dostanete něco peněz
feel the power – všem jednotkám stoupne úroveň na deset
this is my church – od této chvíle můžete stavět všechny místnosti
fit the best – budete schopni stavět vše, místnosti i pasti
i believe its magic – aktivuje všechna kouzla
do not fear reaper – automatické vítězství daného levelu
now the rain has gone – odkryje celou mapu. Můžete se také dostat do jakéhokoliv levelu a to tak, že jako parametr hry použijete „-level (název souboru s úrovní)". Například „dk2.exe –level level5". Názvy jednotlivých levelů se dají zjistit v adresáři DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS. Na závěr tu pro vás mám tabulku, která by vám měla usnadnit obětování:

Jednotka	Co musíte obětovat
Imp	Dark Elf + Warlock + Bile Demon
Fire Fly	-
Goblin	2x Warlock
Salamander	2x Rogue
Dark Mistress	2x Salamander nebo Salamander + Dark Elf
Skeleton	-
Troll	2x Dark Elf
Rogue	2x Bile Demon
Dark Angel	-
Dark Elf	2x Skeleton
Warlock	2x Troll
Bile Demon	2x Wizard nebo Skeleton + Troll nebo 2x Vampire
Vampire	2x Black Knight
Black Knight	-
Horned Reaper	-

Enemy Infestation
Kdykoliv ve hře zmáčnete ENTER, můžete zadat jeden z následujících kódů:

Kód	Co se stane:
GSAWIN	Přeskočí úroveň.
GSAHEAL	Vyléčí všechny kolonisty.
GSAROOF	Sundá všechny střechy.
GSASWAP	Můžete ovládat ufouny.
GSAKILL	Zabije určitou jednotku. V kombinaci s GSASWAP lze zabíjet ufouny.
GSASTOP	Zastaví hru.
GSABOG	Vytvoří zbraně na určité pozici.
GSAKNIFE	Vytvoří nůž na určité pozici.
GSACMDR	Vytvoří velitele na určité pozici.
GSAMEDI	Vytvoří medika na určité pozici.
GSABOFF	Vytvoří opraváře na určité pozici.

Přeskočení úrovně: Podržte Shift-Ctrl a klikněte na "Single Player" a budete si moci zahrát jakoukoliv úroveň ve hře.

Fallen Haven
Při spouštění hry jí do příkazového řádku přidejte: (bude to vypadat asi následovně: C:\fallen\fallen.exe –kód)

Kód	Co to dělá:
MQWIERDSTUFF	Umožňuje stavět i speciální jednotky.
MQCASH	Dovoluje vám ovlivňovat počet kreditů mačkáním kláves Ctrl+ nebo Ctrl-.

Heavy Metal F.A.K.K. 2
Oživení cheatů:
Jděte do Video/Audio menu, a zvolte Advanced Options… Checkmark Console. A teď už si můžete konzoli vyvolat kdykoliv klávesou "~". Teď už stačí jen do ní vložit jeden z následujících cheatů:
God - nesmrtelnost
Notarget - nepřátelé na vás neutočí
Noclip rocházení zdmi
give all - přidá všechny zbraně a předměty
health 100 - doplní zdraví
eventlist - zobrazí seznam úkolů
map # - přenese do úrovně #

Hidden and Dangerous
Kdykoliv během hry podržte „SHIFT" a napište „IAMCHEATER". Následně při stálém držení klávesy SHIFT napište:
resurrect – oživí aktivního vojáka
funnyhead – vašim vojákům narostou velké hlavy
killthemall – zabije všechny nepřátele, ale i civilisty
showtheend – ukáže závěrečnou obrazovku hry
gamedone – ukončí právě hranou úroveň
missionfail – prohraje za vás misi
openalldoor – otevře v misi všechny dveře
goodhealth – doplní vojákům životy na maximum
allitems – aktivuje přístup ke všem zbraním
laracroft – transmutuje vaše vojáky do podoby Lary
enemyf – nastaví pohled kamer na nejbližšího nepřátelského vojáka
enemy – nastaví pohled kamer na dalšího nepřátelského vojáka
nohits – vaše muže nelze trefit

Icewind Dale
Abyste mohli podvádět v IceWindu, musíte do souboru icewind.ini dopsat do sekce Game Options "Cheats=1". Potom spusťte hru, stiskněte Ctrl+Tab, aby se zobrazila konsole, a do ní vepište: "CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();" (bez uvozovek). No a hurá cheatovat:
Ctrl-J - posune postavou
Ctrl-R - uzdraví nebo oživí postavu
Ctrl-Y - zabije nepřítele bez zkušeností
Ctrl-9 - zobrazí zranění
Ctrl-4 - zobrazí cesty

Získání předmětů:
Postupujte stejně, ale dejte si pozor na velká a malá písmena.
CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea() - teleportuje skupinu
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([číslo]) - přidá zkušenost
CHEATERDOPROSPER:AddGold([číslo]) - přidá peníze
CHEATERDOPROSPER:Midas() přidá 500 -
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid() přidá léčivé lektvary a kouzlo proti zkamenění
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem([jméno předmětu]) - zruší předmět

Jména předmětů:
Nahraďte „jméno předmětu" v předcházejícím cheatu jedním z jmen níže.
AMUL01 - Necklace of Missiles
AROW07 - Arrow of Dispelling
AX1H01 - Battle Axe

BELT02 - Golden Girdle
BLUN05 - Mace +1
BOLT02 - Bolt +1
BOOK03 - Tome +1 Constitution
BOOT01 - Boots of Speed
BOW01 - Composite Long Bow
BRAC06 - Gauntlets of Ogre Power
BULL02 - Bullet +2
CHAN06 - Mithril Chain Mail +4
CLCK02 - Cloak of Protection +2
DAGG03 - Dagger +2
DART02 - Dart +1
HALB02 - Halberd +1
HAMM03 - War Hammer +2
HELM03 - Helm of Glory
MISC35 - Horn Coral Gem
PLAT05 - Full Plate Mail +1
POTN03 - Potion of Hill Giant Strength
RING01 - Ring
SCRL04 - Protection from Cold
SCRL1Q - Scroll of Vampiric Touch
SHLD06 - Large Shield +1
SW1H01 - Bastard Sword
SW2H01 - Two Handed Sword
WAND02 - Wand of Fear
XBOW03 - Heavy Crossbow of Accuracy

Imperium Galactica 2
Ve hře napište KÁROLY číslo,číslem určíte hodnost velitele.

Indiana Jones and the Infernal Machine
Kdykoliv během hry stiskněte klávesu F10 a napište jeden z kódů:

Kód	Co to dělá:
FRAMERATE	Zobrazí velikost frame rate.
VERSION	Zobrazí verzi hry.
ENDCREDIT	Zobrazí titulky.
MAKEMEAPIRATE	Změní Indyho na Guybrushe Threepwooda z Monkey Islandu.
FIXME	Pohne s Indym pokud se zasekne ve zdi.
TAKLIT'MARION ON	Nesmrtelnost.
URGON_ELSA	Všechny zbraně.
AZERIM_SOPHIA	Všechny léčící prostředky.

Kingpin: Life of Crime
Abyste spustili Kingpina v chetovacím módu, budete ho muset spustit s parametrem „–developer 1“. To lze provést přes Start/Spustit a třeba C:\KINGPIN\kingpin.exe –developer 1. Nebo pomocí zástupce: Kliknete na ikonu, pravým tlačítkem aktivujete výběr a zvolíte položku Vlastnosti. Na listu Zástupce potom do řádky Cíl dopíšete –developer 1. Pak už jen stačí ve hře vyvolat konsoli a cheatovat:
IMMORTAL – stanete se nesmrtelným
NOCLIP – procházení skrz zdi a jiné objekty
GIVE ALL – získáte všechny předměty, které můžete ve hře sebrat
GIVE CASH (částka) – obdržíte určitý obnos peněz

Kiss: Psycho Circus
Aktivujte příkazový řádek klávesou "~" a zadejte cheat:
Invuln - nesmrtelnost
GimmieGimmieGimmie - všechny zbraně
Noclip - procházení zdmi
NoTarget - nepřátele jsou přátelští
Spectator - létání
NextArmor - doplní zbroj a zdraví

MDK 2
Aktivujte příkazový řádek klávesou "~" a zadejte cheat:
mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) - Nesmrtelnost
GodDebugToggle() - Přepínání nesmrtelnosti
KurtGetNaked() - nahý Kurt
mdkNewGame(1,12) - level 1
mdkNewGame(2,12) - level 2
mdkNewGame(3,12) - level 3
mdkNewGame(4,12) - level 4
mdkNewGame(5,11) - level 5
mdkNewGame(5,8) - level 6
mdkNewGame(7,11) - level 7
mdkNewGame(8,8) - level 8
mdkNewGame(9,13) - level 9
mdkNewGame(10,7) - jump to Level 10
mdkNewGame(11,1) - level 10/first bonus
mdkNewGame(12,1) - level 10/second bonus

Midtown Madness
Zadejte následující kódy do položky Jméno při nové hře:

Kód	Co to dělá:
Showme Cops	Ukáže všechny policejní jednotky na mapě.
Big Bus Party	Veškerá doprava je ve formě autobusů.
Tiny Car	Všechna auta jsou osobáky.
amizdA eoJ	Všechna auta jezdí pozpátku.
Jet Planes	Místo aut letadla.
Warp Eleven	AI protivníků je 10x rychlejší.

Ve hře jednoho hráče stiskněte klávesy Ctrl-Alt-Shift-F7 a do výseče na spodním okraji obrazovky zadejte tyto kódy:

Kód	Co to dělá:
/nodamage	Nepoškozuje se vám auto.
/damage	Poškozuje se vám auto.
/dizzy	Zvláštní oblaka.
/fuzz	Vypne policejní radary.
/postal	Podivné troubení.
/ufo	Místo letadel uvidíte ufouny.
/swap	Zajímavá změna na kolejích.
/slide	Na auta přestane působit zemská přitažlivost.
/puck	Úplně vypne přitažlivost.
/grav	Poloviční přitažlivost.
/talkfast	Komentátor rychlomluvka.
/talkslow	Velice pomalý komentář.
/big	Velcí lidé.
/tiny	Pidilidi.
/nosmoke	Vypne kouř od kol.
/smoke	Zapne kouř od kol.

Planescape Torment
Chcete-li vidět všechna videa ve hře, aniž by jste hru dohráli, je potřeba zeditovat soubor torment.ini. Pod sekcí s názvem (Movies) musí být u každé položky číslo jedna.
[Movies]
BISLOGO=1
OPENING=1
atd.
Výrazně bych se přimlouval za použití tohoto triku až po dohrání hry. Jinak vám totiž zkazí veškerou zábavu a překvapení.

Quake 3: Arena
Aktivujte příkazovou řádku a napište "iamacheater". Dostanete přístup do všech úrovní s obtížností 1. Přístup do všech úrovní s obtížností 100 požaduje napsání tohoto cheatu na příkazovou řádku "iamamonkey".
/ god - nesmrtelnost
/ give all - všechny zbraně
/ give + allammo - dostanete příslušné věci
/ give armor - dá hráči brnění, + armor, +battle suit, + bfg 10k, + flight, + gauntlet, + grappling hook, + grenade launcher, + haste, + health, + invisibility, + lighting gun, + machinegun, + medkit, + personal teleporter, + plasma gun, + quad damage, + railgun, + , regeneration, + rocket launcher, + shotgun

Spellcross
Začátek hry
Hned první mise nepatří mezi nejlehčí. Jednotka velitele sice vydrží hodně, ale rozhodně není nesmrtelná. Asi nejlepší cestou, na kterou jsem přišel, je se co nejrychleji dostat do blízkosti spodního okraje mapy a podél něj pokračovat směrem doprava, až se dostanete do lesa. Během cesty narazíte na několik jednotek lehké pěchoty, které si držte po ruce. V lese se vydejte mírně vzhůru a měli byste narazit na dřevenou ohradu, v níž se skrývá komando. Lesem jděte až do chvíle, než narazíte na brod. Tam se prostřílejte na druhou stranu a jste u cíle první mise.

Další mise
V dalších misích už si budete muset rozplánovat své akce. Musíte dobíjet nová území, ale i bránit již dobytá.

O pěchotě
Hned na prvním území pod vaší správou si kupte minometčíky. Na dalším jsou dobrou volbou plamenometčíci. Budou se vám hodit. Ideální taktika pro boj s pěchotou je nechat jí někde se zakopat a nějakým rychlým strojem, jako je například Hummer, si nepřátele nalákat do pasti. Tahle metoda je ale účinná jen z počátku hry, do doby než nepřítel použije jednotky s větším odstřelem, než má pěchota. Jinak nedoporučuji kupovat pěchotu. Když už musíte, tak kupujte jedině komanda, jsou sice dražší, ale o hodně silnější. Na konci hry si budete moci koupit tzv. mobilní pěchotu. Její síla spočívá v tom, že může létat a dostřelem 8 se vyrovná vrtulníkům, které jsou ale dražší.

Tanky
Tanky jsou nejdůležitější jednotkou v Spellcrossu. Velice dobré jsou M1A2 Abrams, které vám s několika upgrady vydrží až do konce hry. Proto je hned kupte. Jakmile máte tanky v armádě, zapomeňte na zákopovou válku s vylákáváním nepřítele. Je to už zbytečné. Neznamená to ale, že přestanete myslet takticky. Tanky držte hezky pohromadě. Nejlepší je držet formaci, a to nejlépe tak, aby se všechny tanky mezi sebou co nejvíce kryly. Další jednotkou, která se vám rozhodně vyplatí je UDAS. Dokáže se totiž opevnit a zvýšit tak svoji obranu za cenu ztráty pohybu. No a do poslední mise si budete moci koupit super tank Destruktor, tak to učiňte.

Ve vzduchu
Proti vzdušným útoků je z počátku dostačující Piranha, která nestojí až zas tak moc a svůj účel splní. Časem doporučuji k přestavbě na Elmag1. Pokud toužíte po útocích ze vzduchu, tak si počkejte až na HINDa, jiné nemají cenu. Ke konci hry se vám nabídne MLRS. Vřele doporučuji ke koupi. V misi ho pak postavte někam na konec a vedle něj nějakou jednotku s velkým dohledem a uvidíte věci.

Další zajímavosti
Každou mapu finančně vyčerpejte až do dna. Pamatujte, že na rozdíl od financí se čas strávený na určitém území neprojeví na následujícím místě.
Jednotky je nejlepší přestavovat a nekupovat. Už jen z toho důvodu, že jí zůstanou zkušenosti a hlavně jich můžete mít jen žalostně málo.
Jednotky, které jsou vám přiděleny jen pro nějaký kratší časový úsek, klidně obětujte. Svoje jednotky si zase střežte jako oko v hlavě. Nová jednotka zkušenou nenahradí.
Pokud to jde, nabírejte jenom elitu, protože jinak ztrácí jednotka zkušenosti.
Bitvě zdar!

Cheaty pro anglickou verzi:
Napište v bojovém okně "againagain" a vašim jednotkám se obnoví počet kroků. Ve upgradovacím, výzkumném, aj. okně napíšete "cashiup" a vzrostou vám příjmy. Cheaty můžete samozřejmě opakovat.

Star Trek: Hidden Evil
Během hry napište:
KIRK - neomezené zdraví
SPOCK - přeskočí level
BONES - přidá hypnospray do inventáře
SCOTTY - všechny klíče a hesla.

SWAT 3: Close Quarters Battle
Stiskněte klávesu SHIFT a aktivujte příkazovou řádku.
iamleet - okamžitá výhra
johnwoo - zpomalení hry
swatlord - nesmrtelnost
biggerpockets - nekonečná munice
casual - členové týmu přijdou o své svršky
doubleshot - větší kadence rychlopalných zbraní
noshades - při nočním misích bude den
hotstuff - podezřelí budou mít větší rezistanci
justin - podezřelí se nikdy nevzdají
rabies - pokud střelíte do krysy promění se v zabijáka. V případě, že nechcete, aby vaše muže zraňovala střelba najděte soubor swat.cfg a změňte řádku "shootgoodguys=1" na "shootgoodguys=0".

System Shock 2
Jednoduše podržte SHIFT + mezerník a posléze napište:
psi_full – doplní vám psychickou sílu na maximum
ubermensh – stane se z vás Superman
add_pool – přibyde vám několik pool bodů
toggle_compass – zapne kompas
quicksave – uloží hru
quickload – nahraje pozici uloženou pomocí quicksave
summon_obj (nějaká níže uvedená věc) – vytvoří vám zadaný předmět.
Seznam věcí: ap clip, assault rifle, crystal shard, detox patch, electro shock, EMP rifle, french-epstein device, fusion cannon, gren launcher, hack soft v3, he clip, large worm beaker, laser pistol, maintence tool, medical kit, modify soft v3, pellet shot box, pistol, portable battery, psi amp, psi booster, reflect armor, repair soft v3, research soft v3, rifled slug box, shotgun, standart clip, stasis field generator, viral prolif, worm launcher, wrench.

Tarzan
stlevel - skočí do příští úrovně
ststage - výběr levelu
stanimals - zabije všechna nepřátelská zvířata
stsave - uložení hry
stload - načtení uložené pozice
sttarzan - změna v Tarzana
stjane - změna v Jane
stcolour - kontrastnější barvy.

Total Annihilation: Kingdoms
Tahle strategie spoustu lidí zklamala. To ovšem neznamená, že byste ji neměli hrát a že by se vám nemuselo hodit pár rad nebo cheatů.
- Hrajete-li za Aromon, využívejte hodně pěchotu. Budovy stojí příliš.
- Aramon má vůbec nejlepší obranu ve hře. Správná kombinace zdí a střeleckých jednotek je pro ně velice důležitá.
- Budete-li ale útočit na pozice Aramonu, využívejte ve velké míře vzdušné síly. Proti útokům ze vzduchu je totiž Aramon téměř bezbranný.
- Ve hře za Taros se věnujte stavbě magických věží, je to jedna z nejsilnějších věcí ve hře. Magická věž, vhodně opevněná zdí, dokáže odrazit ledacos.
- Síla Tarosu je v oživování mrtvých. Do bitev posílejte i nějaké Dark Priesty nebo Dark Masony a uvidíte, co dokáží.
- Proti Tarosu hraje čas. Nechcete-li s nimi mít velké potíže, zaútočte, jak jen to bude možné. Tarosu vše dlouho trvá. Dáte-li jim však čas, uvidíte, jak jsou nepříjemní.
- Veruninská armáda je strašná na moři. Pokud za ni hrajete, rychle obsaďte okolní vody loďmi se střelbou a braňte se do té doby, než si sebou budete opravdu jisti.
- Proti Veruně bojujte jedině vzdušnými silami. Veruna má sice značnou obranu proti takovým útokům, ale jinak je v podstatě nejde zničit.
- To, že nemusíte stavět budovy, je obrovskou výhodou Zhonu. I jeden „vyvolávač“ vám může nepříjemně zatopit.
- Zhon je nejsilnější ve vzduchu. Jeho letecké jednotky jsou to nejlepší, co vás ze vzduchu může napadnout. Pozor tedy na ně.
- V misích za Zhon vyvolávejte hodně harpií, jsou rychlé a protivníkovi dokáží zatopit jako nic.
- Na Zhon je nejlepší útočit smíšenými armádami střelců a někým, kdo je ochrání před útoky ze země.
Rady jsou sice pěkné, ale když to nejde, tak to prostě nejde. Právě pro tyhle chvilky jsou tu cheaty (pozor, tyto cheaty uspěšně fungují ve hře více hráčů, snad fungují i ve hře jednoho hráče):
Ve hře stiskněte ENTER a pak zadejte:
atm – doplní manu na maximum
combustion – nepřátelé zemřou
doubleshot – zdvojnásobení účinku zbraní
ilose – prohraje za vás misi (důležité)
infrared – zapne / vypne funkci Fog of War
iwin – vyhraje za vás misi
kill (číslo) – zabije hráče se zadaným číslem
lotablood – pro ty, kteří chtějí litry krve
shootall – ukáže pozice nepřátel
zipper – rychlejší stavění

Warlords: Battecry
IAMATANK - nesmrtelnost
IAMASEER - odkrytí mapy
IAMALOSER - prohraje scenario
IAMAWINNER - vyhraje scenario
IAMANARCHMAGE - všechna kouzla

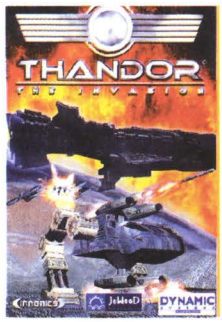
Michal Jašpr

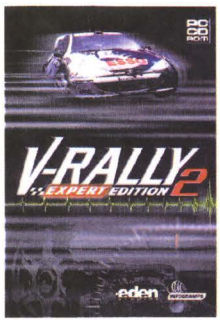
Svět her

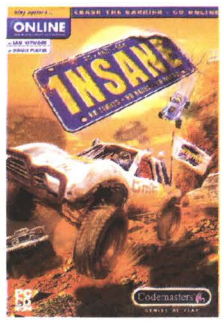
velký výběr **Presto·CS COMPUTER** dobré ceny

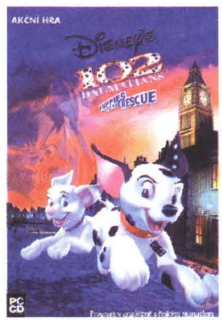
PlayStation | PlayStation 2 | PC CD-ROM

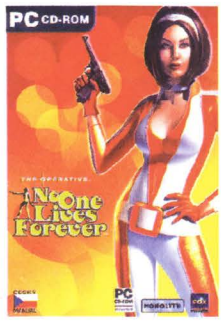
Více než 780 titulů her pro počítače a PlayStation

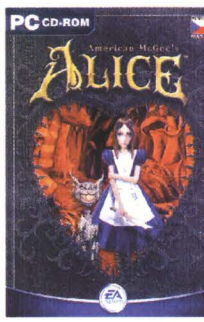












obrázek: z obalu hry Close Combat III, © 1998 Microsoft Corporation

I Ty si přijď do Presta pro HRU ZDARMA

zde odstřihněte

Kupón na hru zdarma

Při koupi hry u firmy Presto CS na tento kupón obdržíte hru z levné edice zdarma.

Informujte se o aktuální nabídce a cenách. Zasíláme také na dobírku. Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma.

02 / 231 35 57, 24 23 25 95

ADRESY PRODEJEN Presto CS. - SVĚT HER Otevřeno: pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

■ Zlatnická 4, Praha 1 (Camelot) ■ pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)
■ Truhlářská 18, Praha 1 (pouze Playstation) ■ Národní obrany 31, Praha 6 (pouze Playstation, 200 m od metra Dejvická)

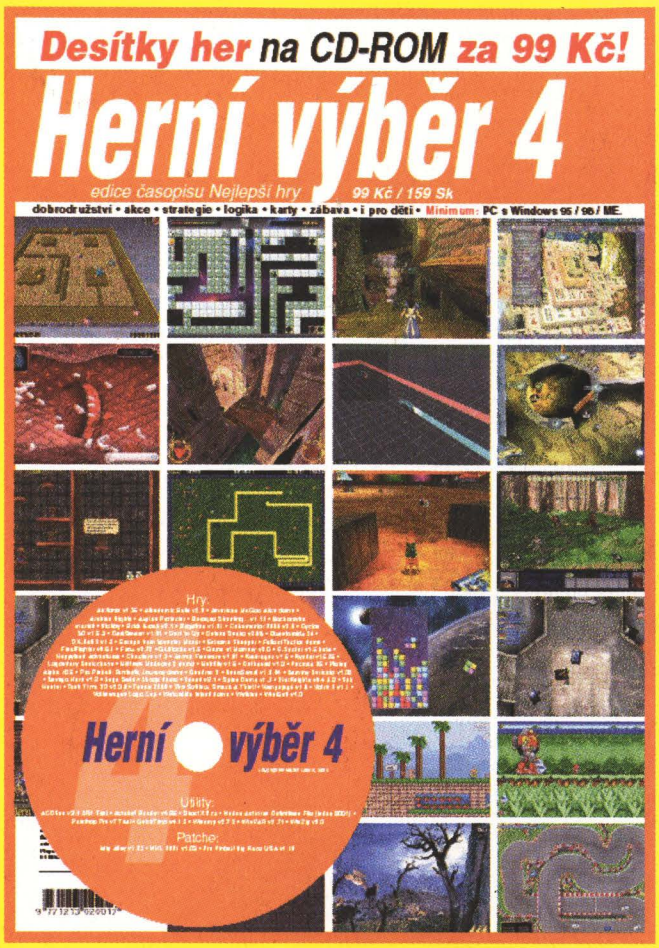
PRÁVĚ V PRODEJI

U PRODEJCŮ DENNÍHO TISKU:

Nejlepší pinball všech dob!

Snad každý zná slavné herní automaty po barech a klubech nazvané Pinball. Na velkém hracím stole proháníte kuličku a snažíte se ji udržet co nejdéle ve hře a získat co nejvyšší počet bodů. Na jednom počítači proti sobě může soutěžit několik hráčů najednou! Není to skvělé? Geniální myšlenka dala této hře vynikající hratelnost, která Vás udrží u počítače hodiny.
Minimum: Pentium 90, Windows 95 / 98 / Me / NT

cena: 150 Kč



Nejlepší freeware a shareware

Proč dávat za shareware CD šílených 399 Kč, když ho nyní můžete mít za 99 Kč? Navíc hry na „Herním výběr" jsou vybírány opravdu pečlivě a tak je zaručena vysoká hodnota CD. Váš čas šetří i jednoduchý a přehledný ovládací program. Na CD jsou hry různých žánrů: logické, strategické, zábavné, akční, dobrodružné... a též nejpoužívanější užitkové programy a utility.
Minimum: PC s Windows 95 / 98 / Me

cena: 99 Kč

VÍCE INFORMACÍ A DALŠÍ HRY:

www.excal.cz

STRUČNÝ PŘEHLED NALEZNETE TÉŽ NA STRANĚ 2